En cadeau : le guide des jeux de l'an 20

Joypad

DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB

Joypac

N° 93 Janvier 2000

LE MAGAZINE DES CONSO

Crazy Taxi

Sega explose le compteur (DC)

L'année du RPG !

Chrono Cross (PS)
Legend of Dragoon (PS)
Dragon Valor (PS)
Koudelka (PS)

La nouvelle référence F1 World GP (PS)

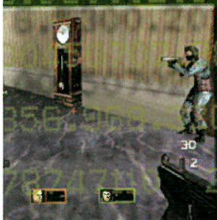
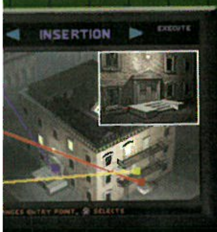
Virtual On (DC)

Duels robotiques haut de gamme

T 4161 - 93 - 35,00 F

Tom Clancy's

RAINBOW SIX





Une combinaison explosive d'ACTION et STRATÉGIE en temps réel !

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75
Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn





GAME BOY COLOR









L'année de tous les jeux vidéo

Enfin l'an 2000. Nous n'avons pas colonisé la galaxie toute entière, les navettes particulières ne remplacent pas les automobiles, la Troisième Guerre mondiale ne nous a pas encore tous rayés de la surface du globe et les cyborgs restent des inventions à inventer justement. Sérieusement, on ne se l'imaginait pas comme ça, l'an 2000. Pourtant, l'année qui commence devrait être un cru exceptionnel sur la planète jeu vidéo. Après avoir révolutionné l'industrie des loisirs électroniques en 1994, Sony s'apprête à récidiver avec la PlayStation 2, alors que Nintendo compte étendre son gigantesque empire des portables et que Sega devrait, avec le concours de développeurs de talent (Capcom en tête), nous donner le meilleur de la Dreamcast. S'il est une industrie qui nous surprendra en l'an 2000, il s'agit sans aucun doute de celle du jeu vidéo. Quant aux navettes, aux cyborgs et tout ce bric-à-brac S-F, on s'en passera aisément tant qu'il y a aura des jeux pour nous surprendre.

T.S.R.

Vos meilleures ventes de demain sont chez nous dès aujourd'hui !

Le plus grand choix de jeux video directement en stock

Nous vous proposons un choix immense de jeu vidéo, sur **tous les supports du marché** (Playstation™, Dreamcast™, Nintendo 64™, Game Boy™, etc.), immédiatement disponibles en stocks. **livraison en 24 h ou enlèvement sur place dans notre Show Room**.

Des prix et des remises directement sur votre facture

Chez Mediasoft, pas besoin d'attendre pour profiter de vos remises, elles figurent **directement sur votre facture** et s'ajoutent automatiquement aux excellents prix que nous vous réservons. Pour en savoir davantage et être définitivement séduit, **contactez-nous et comparez ...**

Les meilleurs conseils de spécialistes du jeu video

Nous sommes toujours à l'affût des tendances de demain et nous vous faisons profiter des produits qui feront **les grands succès de demain**. Notre équipe commerciale observe les plus grands marchés du jeu video et des produits dérivés et vous avertie directement de toutes les opportunités.

Contactez-nous :

01 39 91 50 01

Votre grossiste en jeux video pour l'Europe entière

Mediasoft

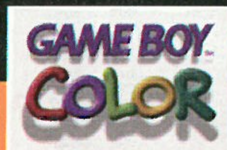
MULTIMEDIA

Un regard sur le futur.











Distributeur exclusif



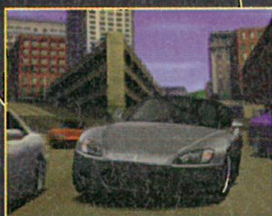


Reservé aux professionnels

sommaire

Le début d'année commence fort ! Pour preuve, le caractère éclectique de ce premier numéro de l'an 2000. Un numéro qui augure du meilleur pour le reste de l'année où la PlayStation 2 et la Project Dolphin devraient apporter du sang neuf. En attendant, la Dreamcast ne se débrouille pas trop mal et l'on attend avec impatience les Shenmue (sorti au lorsque vous lirez ces lignes) ou Code Veronica. Bref, du bonheur numérique en perspective. Jamais des 0 et des 1 nous avaient fait autant de bien.

ÉVÉNEMENT — 8



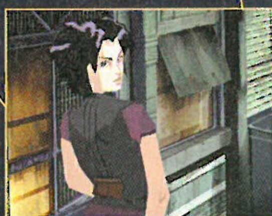
Ce mois-ci la rubrique Evénement va vous apporter la paix de l'esprit ! Fini les angoisses qui provoquent un mal de ventre, l'impatience qui vous brûle à petit feu : Gran Turismo 2 dévoile, enfin, une partie de son secret !

NEWS JAPON — 31



Les Japonais semblent enfin s'accorder de petites vacances. Du coup, on se retrouve avec peu de news, mais juste ce qu'il faut pour continuer de rêver.

NEWS EUROPE — 50



Fear Effect, 4 Wheel Thunder, Track and Field 2... Des titres qui ne vous disent rien, maintenant, mais qui peuvent pourtant devenir de grands classiques dans le futur !

NET P@D — 88



Des annonces fracassantes, des joutes spéculatoires, de la langue de bois... L'information du Net recueillie et triée sur le volet !

Le guide des jeux de l'an 2000

RETROUVEZ DANS CE NUMÉRO LE GUIDE DES JEUX ANNONCÉS OU PRÉVUS EN L'AN 2000, AINSI QUE QUELQUES RUMEURS BIEN SENTIES, PARMI LES PRINCIPAUX ÉDITEURS.

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champo, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Crazy Taxi © Sega.

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur « Les jeux de l'an 2000 » de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.



JOYPAD 93 JANVIER 2000

ZOOMS — 97



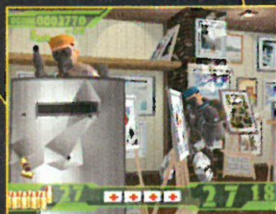
Arrghhh ! Plein de petits bijoux sont sortis au Japon ! Le fantastique Chrono Cross, l'explosif Virtual On... Bouhou ! Je parle pas le japonais et j'ai pas de console jap'...

TESTS — 115



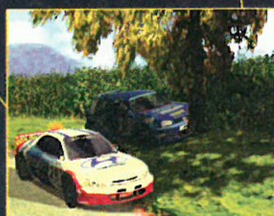
L'heure de vérité a sonné ! Des verdicts implacables seront rendus pour Fighting Force 2, Resident Evil N64, Ace Combat 3... Et sans recours possible !

ARCADE — 146



Ne manquez absolument pas la présentation du troisième épisode de Time Crisis, elle vous procurera de fortes démangeaisons à votre index de prédilection ! Clic ! Clic !

COTÉ PÉCÉ — 148



RaHaN nous trahit le temps d'une brève incursion dans le domaine du PC, pour vous dévoiler Quake 3, le fabuleux Rally 2000 et Nocturne, le Resident Evil-like version Windows.

ASTUCES — 150



Si vous mourez d'envie de savoir ce que se disent deux Touaregs qui se rencontrent, foncez à la rubrique des astuces !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



PLUS SQUELETTIQUE QUE JAMAIS, SIR FORTESQUE REVIENT ET IL EST TRES EN COLERE ! CE TEASER TRES BANAL DE FILM ILLUSTRE POURTANT AVEC FIDÉLITÉ CE QUI ADVIENDRA DE NOTRE HÉROS ! MAIS COMMENT POUVEZ-VOUS RESTER DE MARBRE APRES CET AVANT-GOUT SAVOUREUX ? FONCEZ À LA PAGE 20 !

PlayStation

24 Heures du Mans (test) 140
Ace Combat 3 (test) 126
Action Man (test) 143
Alundra 2 (zoom) 114
Barbie Aventure Equestre (test) 142
Chef Luv Shack (test) 141
Chine (test) 142
Chrono Cross (zoom) 98
Discworld Noir (test) 130
Dragon Valor (zoom) 108
F1 World Grand Prix (test) 118
Fighting Force 2 (test) 124
Legend of Dragoon (zoom) 102
Les Schtroumpfs (test) 142
Marvel Vs Capcom (test) 141
Master of Monsters (test) 143
PGA Tour Golf (test) 142
Rainbow Six (test) 143
Um Jammer Lammy (test) 134
Tignes MTV Snowboarding (test) 132
Vigilante 8 Second Offense (test) 136

Nintendo 64

A Bug's Life (test) 140
Resident Evil 2 (test) 128
Vigilante 8 Second Offense (test) 136

Game Boy Color

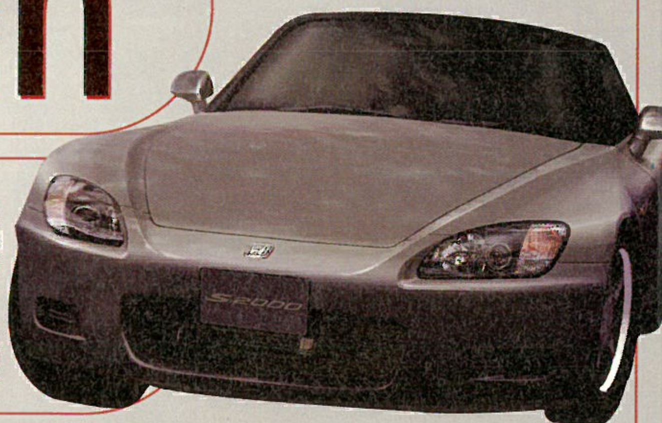
Earthworm Jim (test) 144
Gex Deep Cover Gecko (test) 144
Mario Golf (test) 144
Street Fighter Alpha (test) 144

Dreamcast

Bangaio (zoom) 105
Chu Chu Rocket (zoom) 114
Death Crimson 2 (zoom) 114
Fighting Force 2 (test) 124
Gigawing (zoom) 113
Golf Shiyouyo (zoom) 104
Jojo's Bizarre Adventure (zoom) 114
NFL Quarterback 2000 (test) 138
Maken X (zoom) 106
Psychic Force (test) 141
Re-Volt (test) 122
Sega World Soccer 2000 (test) 143
Star Gladiator 2 (zoom) 113
Vermilion Desert (zoom) 113
Vigilante 8 Second Offense (test) 136
Virtual On Oratorio Tangram Version 5.4 (zoom) 110
UEFA Striker (test) 141

EDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : DÉBUT FÉVRIER 2000

Gran Turismo 2



En route pour la consécration

L'ANNONCE DE SON DÉVELOPPEMENT AVAIT ENTHOUSIASMÉ DES MILLIONS DE JOUEURS. AVANT QUE SES REPORTS SUCCESSIFS NE PLONGENT LES AMOUREUX DE BELLES MÉCANIQUES DANS LA MÉLANCOLIE. A L'IMAGE DE SON AÎNÉ, GRAN TURSIMO 2 DÉCHAÎNERA LES PASSIONS, C'EST UNE CERTITUDE. ALORS, AU LIEU DE RESTER PROSTRÉ DEVANT VOTRE PLAY, DÉVOREZ PLUTÔT CES QUELQUES PAGES ET DITES-VOUS QUE, DANS UN MOIS, LE CHEF-D'ŒUVRE DE POLYPHONY DIGITAL SE TROUVERA DANS LES ENTRAILLES DE VOTRE CONSOLE.

Heureusement que le monde appartient à ceux qui se lèvent tôt ; pour émerger de ma bouillante couette vers 5 heures du mat', il fallait bien trouver à se motiver. Et dire que d'habitude, c'est à peu près à cette heure que je commence à me rappeler qu'il faudrait songer à piquer un petit roupillon. « Tu sais, dehors, il fait froid et la pluie semble menaçante », sifflait l'hémisphère droit de mon cerveau encore groggy. « Argh, OK ! mais tu vas pouvoir rendre fou Traz', en jouant à Gran Turismo 2 ! », soulignait le lobe gauche. C'est marrant, mais à la simple évocation de GT2, une vague odeur âcre d'asphalte et d'essence me fit bondir sur place. Hop, hop, hop ! En deux temps, trois mouvements, je me retrouvais à la gare du Nord, direction Londres et plus précisément le siège européen de Sony, afin de rencontrer en exclusivité la bête, le joyau de Polyphony Digital ! Si, comme Traz', qui a tenté en vain de se pendre à l'aide de son Dual Shock, le retard de Gran Turismo 2 vous a bien écœuré, sachez d'ores et déjà que l'attente sera finalement bien moins longue qu'escomptée. Vous pouvez commencer à faire rugir les moteurs et à écarquiller les yeux.



TOUR D'HORIZON

Par quoi voulez-vous commencer ? Le CD d'arcade ou le CD Gran Turismo ? Car le jeu tiendra, sur deux disques distincts, il faut le savoir. Bon, traitons rapidement de l'arcade. Ici, une palette restreinte de voitures sera mise à votre disposition et vous pourrez immédiatement vous amuser avec de grosses cylindrées, sans avoir à trimer comme un mercenaire pour acheter la voiture de vos rêves. Intéressante innovation, vous pourrez aussi utiliser les sauvegardes du







Regardez, à l'arrière-plan, des véhicules sont sortis de la piste. Le comportement des pilotes a gagné en réalisme.

mode GT pour conduire en arcade vos voitures réglées par vos soins. Pratique. Sinon, au fil de vos victoires, vous finirez par ouvrir les 21 circuits de base qui se répartissent en courses simples, circuits en ovale, tracés continus (allant d'un point A à l'arrivée), sans oublier les courses de côte (peak performance avec bolides équipés de moteurs atmosphériques) et les courses de rallye ! A vous, ensuite, de choisir entre les compétitions, le mode deux joueurs ou le time trial contre votre ghost, c'est-à-dire votre fantôme. D'entrée de jeu, voici donc de la diversité. Surtout que, bien évidemment, chaque type de course se requiert des véhicules et des compétences différentes. Avant de tout plier, des heures d'entraînement seront nécessaires avec, à la clé, un plaisir rare. En ce qui concerne le mode Gran Turismo, du nombre de constructeurs, de bagnoles impeccables ou encore de compétitions, en passant par les multiples options de paramétrage des bolides, sans oublier l'habillage des menus, tout a été revu à la hausse. On comprend que, pour atteindre un tel niveau de détails, les retards se soient accumulés. La masse de travail a dû être considérable. Il y aura sérieusement de quoi engloutir des centaines d'heures rivé sur son Dual Shock. Alors, histoire de gagner du temps, apprenez qu'il sera possible d'utiliser les sauvegardes du premier GT, afin d'éviter de repasser les premiers permis, mais pas de récupérer les voitures précédemment acquises.





D'INACCESSIBLES MONSTRES

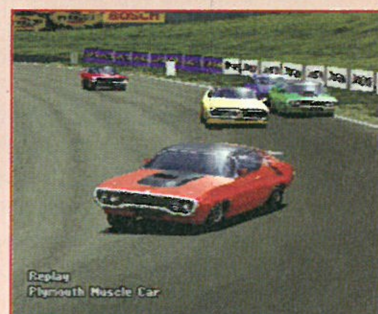
Avec près de 600 véhicules différents, le garage de Gran Turismo 2 s'annonce carrément gigantesque. Ainsi, pour qui prend le temps d'arpenter les méandres des menus, de fouiller chez chaque constructeur, il est possible de dénicher de superbes bolides encore inédits à la série. Entre l'impulsive Lotus Elise Sport 190, la capricieuse Suzuki Escudo et la puissante Espace Formule Un, les amoureux de belles mécaniques ne sauront plus où donner du volant.













Le célèbre virage en dévers de Laguna Seca n'a pas échappé aux yeux des programmeurs. Des angles de caméra toujours aussi impressionnants.

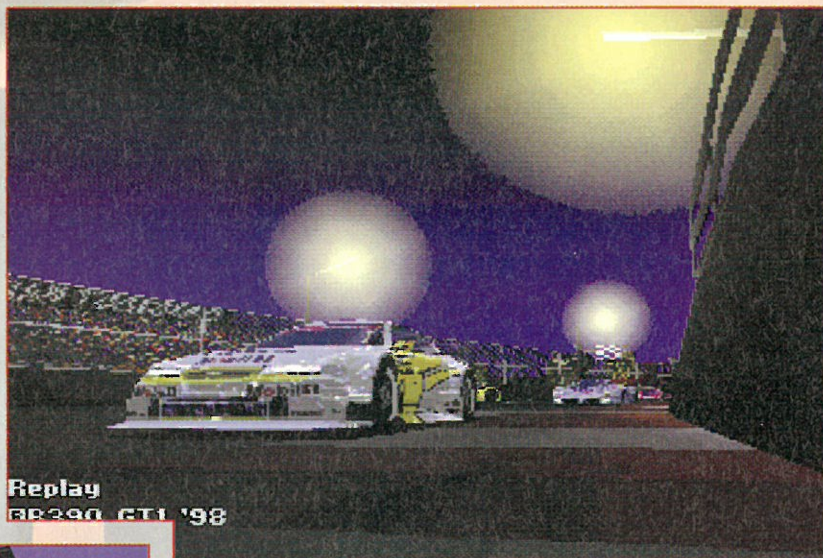




Devant de telles images, on regrettera juste qu'il soit impossible d'éditer ses ralentis.

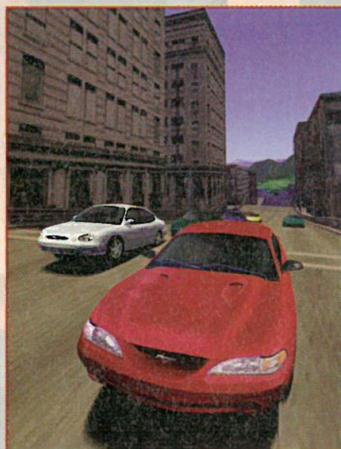
PAR GOLLUM





Plaquée au sol par ses ailerons, cette R390 GT1 dispose d'une vitesse de pointe fulgurante et d'une carrosserie éblouissante.





DANS LE JEU, DE LA TÊTE AU NEZ !

Nous croyions qu'il s'agissait d'une rumeur, mais Gran Turismo 2 émerveillera bel et bien vos yeux et votre nez ! Alors, même si ce n'est pas encore tout à fait le premier jeu en odorama, l'astuce est vraiment délirante. Le principe est ultra simple, puisqu'il suffit de frotter légèrement la surface du CD pour qu'une forte odeur d'essence et de bitume se répande. On ose à peine imaginer ce qu'il se passera lorsque la console commencera sérieusement à chauffer, mais bon, nous vous tiendrons au parfum. Le premier jeu PlayStation qui a une odeur. Une première !



Contrairement à GT1, les voitures ne se suivent plus en file indienne. Les courses gagnent en intensité.



PREMIÈRES IMPRESSIONS

Voici probablement le moment que vous attendiez tous : nos impressions de conduite, suite à nos premiers essais. Après que mes mains moites se sont refermées l'instant de quelques courses sur la bête, je peux vous assurer qu'en termes de simulation, Gran Turismo 2 tient toutes ses promesses ! J'en vois certains lever les yeux au ciel avec un sourire béat ; visiblement, c'est un peu la délivrance. Graphiquement, pas de changements vraiment marquants, mais les modèles physiques des véhicules ont été carrément améliorés afin de coller au plus près à un comportement routier ultra réaliste. La jouabilité, quant à elle, a subi un lifting afin de devenir à la fois plus technique, mais surtout beaucoup plus précise. Le jeu de suspensions, par exemple, est restitué avec une fidélité jamais vue dans une simulation. Un sentiment qui s'amplifie dès que vous aborderez les parcours de rallye. Les bosses secouent fortement et la dynamique des chocs est telle qu'on sent presque la pression augmenter sur les pneus sollicités. Les points de freinage doivent être minutieusement respectés, la conduite nécessitant beaucoup d'attention. Au départ, pour tout vous avouer, j'ai même été surpris par une difficulté que je jaugeais alors presque excessive. Ben, voyons ! Après plusieurs tours de piste, vous ferez de plus en plus corps avec votre bonne vieille caisse, comprendrez mieux ses réactions et finirez par pulvériser vos temps de base. La marge de progression est énorme. Les dérapages contrôlés au millimètre sont aussi un vrai régal, lorsque vous commencerez à les maîtriser. Notez aussi que les développeurs ont pensé à laisser pas mal de latitude sur les bords des parcours. Vous pourrez ainsi légèrement sortir de la piste sans être immédiatement stoppé par un mur invisible. Sympa. L'intelligence des concurrents a aussi été bien



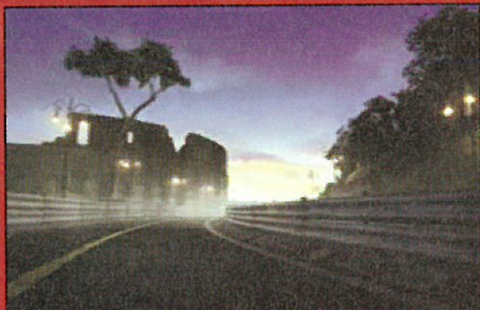
Les écrans de présentation sont sobres et vraiment classes. L'habillage du jeu est remarquable.

EN RÉSUMÉ

- *Près de 600 véhicules et 33 constructeurs dont 19 écuries européennes.*
- *21 courses de base, plus quelques tracés cachés.*
- *Nouveaux types de courses de côte et de rallye.*
- *Des sensations et des modèles physiques des voitures encore plus réalistes.*
- *60 permis à passer, au lieu des 24 du GT1.*
- *Beaucoup plus d'options de paramétrage des véhicules.*

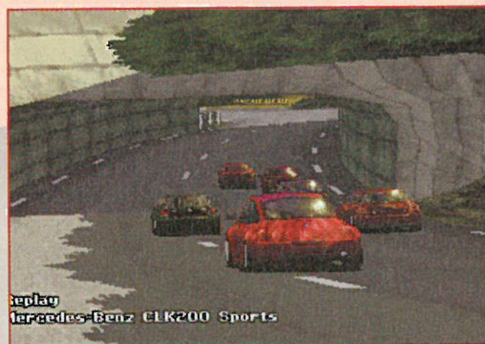
UNE INTRO AU PARFUM DE PLAYSTATION 2

Vous souvenez-vous de l'album Gran Turismo des Cardigans ? Eh bien, même si la chanson n'avait pas été écrite spécialement pour GT2, la douce voix de Nina Persson accompagnera la vidéo d'intro du jeu. Le groupe, fan du jeu, a ainsi participé à la bande son (le tout remixé par Faithless). Après un clin d'œil rétro et un court passage en images de synthèse, ce sont des images de Gran Turismo 2000 sur PlayStation 2 que vous découvrirez. Interrogé sur les motivations d'un tel changement, Sean Kelly, producteur de Gran Turismo 2 en Europe, nous a répondu qu'il s'agissait de donner « un premier aperçu des capacités de la future console de Sony. Nous souhaitons montrer aux joueurs que la PlayStation 2 est capable d'afficher en temps réel des images d'une qualité équivalente aux cinématiques »

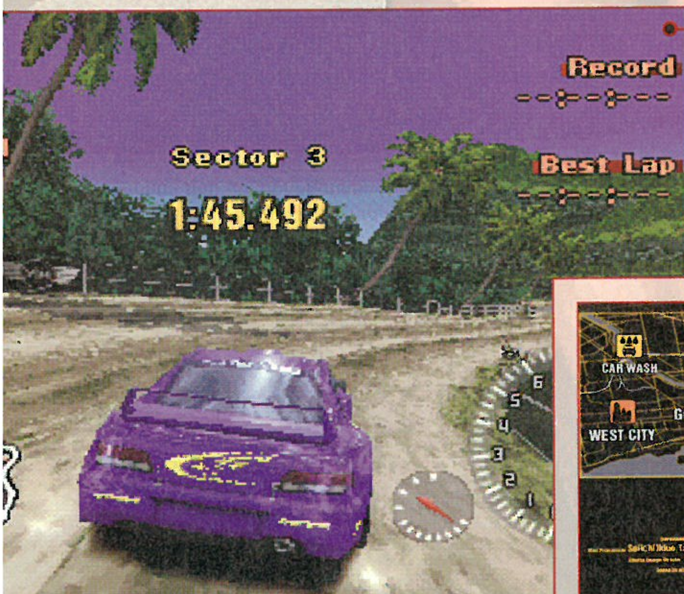








améliorée. Fini les longues files indiennes. Dans Gran Turismo 2, ça se bagarre pas mal pour atteindre la tête de la course. Les cinq véhicules gérés par la Play tentent de prendre l'extérieur, se font des sales coups et, fait rare, peuvent même parfois effectuer des erreurs d'appréciation de trajectoire. Un comportement presque humain donc, qui rend les courses furieusement excitantes ! En fait, seul un aspect du jeu nous laisse, à ce jour, sur notre faim : la gestion des dommages. Ne croyez pas que je sois un maniaque des tôles froissées, mais leur absence totale (visuellement en tout cas) gâche un peu le spectacle. A ce sujet, Sean Kelly, producteur européen du jeu (et non pas l'ancien champion cycliste), nous a confié que « la plupart des constructeurs ne souhaitaient pas voir leurs voitures détériorées ou mises en situation d'accident. En outre, vu le nombre de détails que nous affichons, ajouter la gestion des déformations de la carrosserie aurait été trop lourd à gérer pour la PlayStation ». Dans le fond, à défaut d'être visibles, les dégâts se sentiront (direction faussée, etc.). Le réalisme est donc sauvegardé. Après le succès du premier volet, la pression était en conséquence énorme chez Polyphony Digital. Yamauchi Kazunori, le maître d'œuvre de Gran Turismo, le créateur, aura donc préféré protéger le plus longtemps son bébé, afin d'y intégrer le plus d'innovations possible et de nous proposer des sensations de conduite encore plus intenses. A un mois de son lancement, Gran Turismo 2 s'annonce déjà comme le chef-d'œuvre tant attendu. Vous pouvez commencer à potasser votre code.



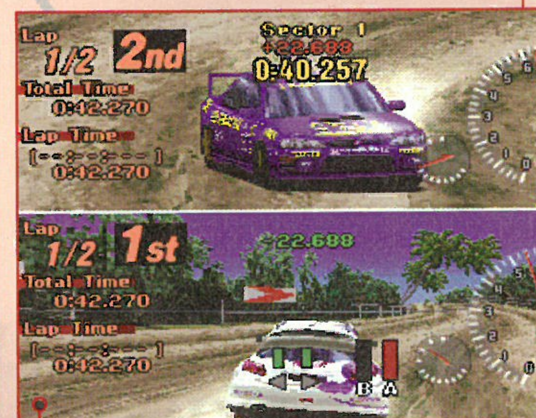
Le mode rallye et sa conduite tout en dérapages nécessitent un petit temps d'accommodation. Ensuite, quel plaisir !

Voici l'écran de présentation du mode simulation. C'est ici que vous déciderez de votre futur, à commencer par choisir le constructeur qui vous équipera.









Les fenêtres du mode deux joueurs nous ont paru un peu trop chargées en données. Néanmoins, la visibilité reste très correcte.

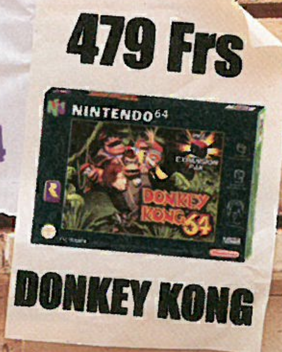




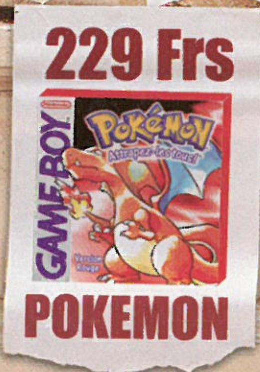
LA RUE EST A NOUS

et pour pas cher !









30 F remboursés par jeu sur votre première commande

jusqu'au 15 janvier 2000, 30 F remboursés sur jeux PC, MAC, PC/MAC ou PlayStation (hors PlayStation Platinum).
Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

www.rueducommerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Pour tout renseignement, appelez-nous au **0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)**

EDITEUR : SEGA
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. EUROPE : FÉVRIER 2000

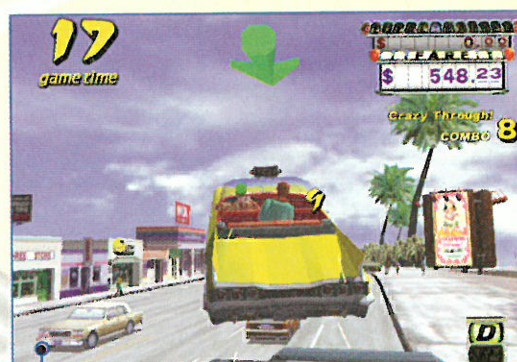
Crazy Taxi

Tout pour péter un cab' !

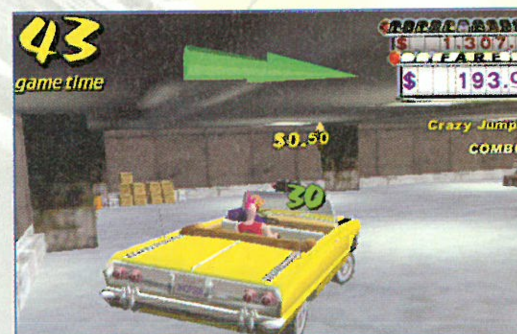


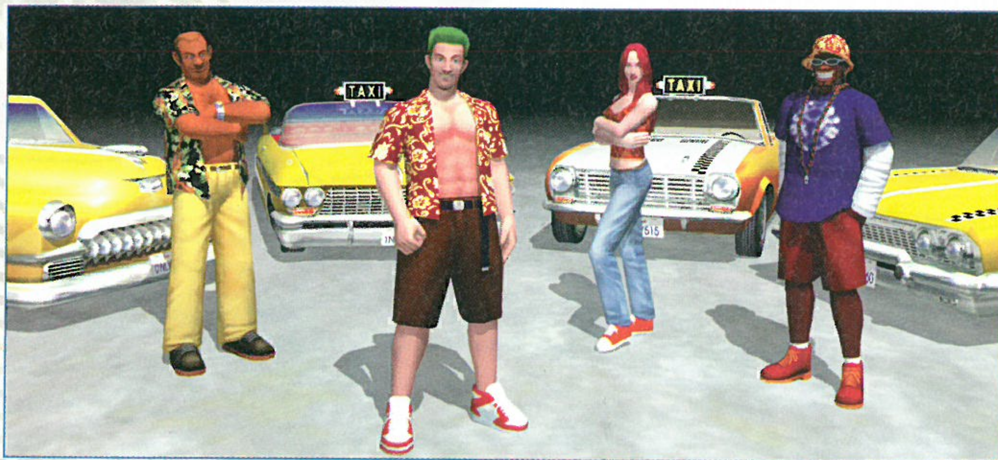
ON ATTENDAIT AU TOURNANT LA VERSION DREAMCAST DE L'EXCELLENT CRAZY TAXI. ALLAIT-ELLE ÊTRE AUSSI JOUISSIVE QUE LA BORNE ? LES GRAPHISMES SERAIENT-ILS À LA HAUTEUR ? EH BIEN, LA RÉPONSE EST SANS APPEL : OUI, TROIS FOIS OUI !

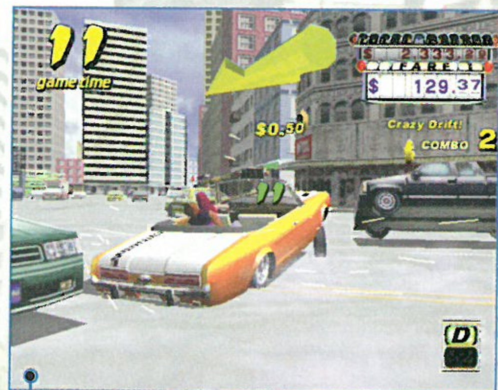
Aujourd'hui n'est pas un jour comme les autres. Pensez donc, je croule sous les dettes, ma baraque doit être saisie par les huissiers dans quelques heures et mon banquier rêve de me pendre haut et court. Non, j'suis dans la mouise et pour sortir la tête de ce bourbier, je n'ai plus qu'une seule solution : tenter coûte que coûte de gagner suffisamment d'argent en un minimum de temps et renflouer mes finances ! Comment ? Ben, c'est simple : je suis chauffeur de taxi et j'ai intérêt à faire un max de clients dans la journée... Oh, je sais, vous allez me dire qu'un pauvre taxi, ça ne peut pas gagner des milles et des cents en 24 heures et que, finalement, même si je carbure comme un malade, je n'ai aucune chance de ramasser le pactole. Ce à quoi je vous répondrais qu'effectivement, c'est impossible... en temps normal ! Car, aujourd'hui, la chance semble enfin décidée à faire un bout de chemin avec moi. La preuve, j'ai appris ce matin que tous les flics de la ville étaient en grève (ils veulent la retraite à 35 ans, je crois) et qu'en ce jour bénit, ils ne patrouilleront pas en ville ! Moralité, j'vais pou-



Les rues sont encombrées de véhicules grâce auxquels vous pouvez effectuer des sauts démesurés. Juste pour le fun !







La conduite est très typée arcade, c'est-à-dire accessible et ultra simplifiée. Par contre, la gestion des réactions physiques de votre voiture reste relativement réaliste.





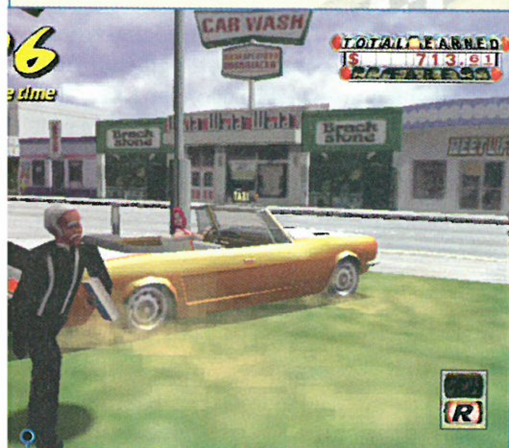
voir allumer comme un porc, tracer comme un goret et enfreindre toutes les règles du code de la route en toute impunité. O.K., ce n'est pas une attitude très raisonnable, mais je suis prêt à tout pour m'en sortir et rien ne pourra m'arrêter… pas même un 38 tonnes !

Place à l'action !

Il est 9 heures du mat', San Francisco grouille de monde, la circulation est dense et le soleil brille. Il est temps de prendre mon service, au volant de ma rutilante Cadillac jaune décapotable. Un véritable char d'assaut, cet engin, préparé par un pote mécano qui lui a offert une petite cure de vitamines. Moteur surgonflé, carrosserie renforcée, châssis en béton armé, grosse sono… Y a pas à dire, on se sent en sécurité dans cette caisse ! Allez, hop, plus de temps à perdre ! J'ajuste mes Ray Ban, je monte les Watts – du Offspring, y a rien de tel pour vous foutre une putain de pêche – et j'enclenche la boîte de vitesses automatique sur « Drive ». Tiens… Déjà un client. Une charmante demoiselle méchamment à la bourre pour un rencard à la station de tramway.



San Francisco vu de haut, au volant d'une grosse Cadillac jaune canari. C'est ça aussi, l'Amérique !

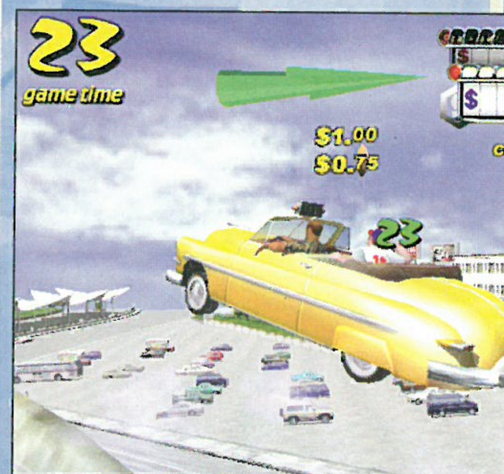


Chaque client possède son look et sa propre attitude, à l'image de ce prêtre terrorisé par votre conduite musclée.



Le plus court chemin entre A et B…

… c'est la ligne droite ! Eh oui, si vous déposez votre client très rapidement, vous gagnez une coquette somme d'argent et, surtout, vous héritez d'un bonus de quelques secondes qui vient s'ajouter au chrono. La technique la plus simple, pour gagner du temps (et accessoirement éviter les bouchons) est d'emprunter les très nombreux raccourcis présents dans la ville… Mais, pour cela, il faut connaître leur emplacement et les négocier sans se planter !



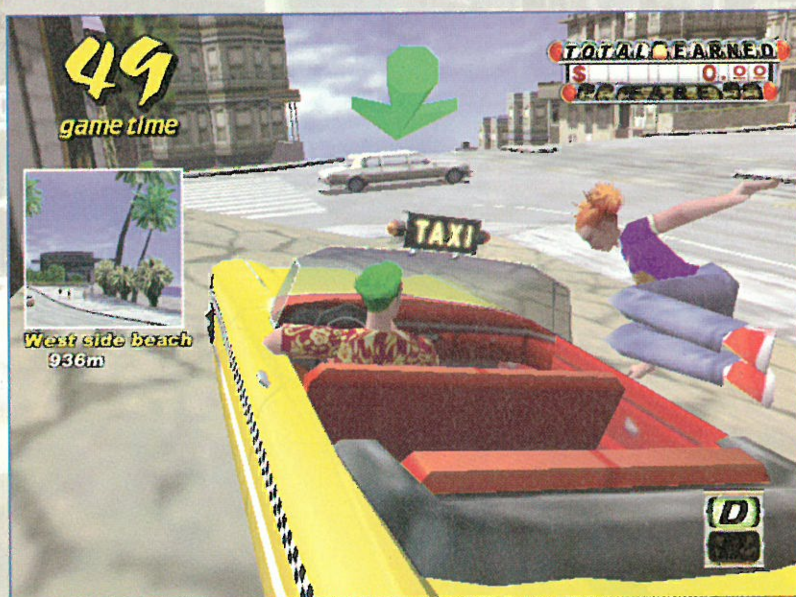


Lorsque vous êtes pris dans un gros carton et que le chrono flirte avec 0, autant lâcher l'affaire tout de suite…

PAR ELWOOD









Lorsque vous déposez un client en avance, il vous remercie pour votre rapidité. Celui-là avait peur de louper son rendez-vous galant…





Les virages peuvent se négocier en dérapage, dans un magistral crissement de pneus.

Madame est pressée ? Ça tombe bien, moi aussi ! Let's go… J'écrase le champignon. Ma Cad' fait un bon en avant ! Contrôle total, je me rue dans le trafic. Ma file est bouchée. Pas grave, je déboîte violemment et me retrouve à contresens. Je slalome entre les voitures, les mecs klaxonnent comme des malades et je les évite presque toujours. Y vont pas me faire chier aujourd'hui, j'vous le dis ! Rien à cogner de leurs pauvres cœurs fragiles. Plus vite je déposerai ma cliente, plus vite je pourrais charger quelqu'un d'autre ! Tiens, au fait, comment va-t-elle, la miss ? Whaou, elle semble apprécier ma conduite musclée et me promet un pourboire conséquent si je continue comment ça. O.K., le client est roi et, moi, j'obtempère ! Madame veut des sensations fortes ? Elle va en avoir ! J'enquille les virages à fond les gaz, je m'aventure sur le trottoir pour gagner du temps, je frôle les miches de tous les badauds qui me gênent… quand, soudain, j'aperçois la station de tramways. Hop, dérapage au frein à main. Ma cliente descend en trombe et me paye grassement la balade. Pas le temps de tailler le bout de gras, je fonce à la recherche d'une nouvelle course. Tiens, j'entends un pigeon me héler : « Hep, taxi ! ». C'est un curé un peu speedé qui doit se rendre fissa à sa paroisse pour assurer la messe. « Faites une prière mon Père, en espérant que les voies du seigneur ne soient pas trop encombrées ! ». Goooo ! L'église n'est pas trop loin et je connais un petit raccourci pour éviter les embout'. Direction le parking aérien. Premier étage, je fonce vers l'aile nord et j'effectue un monstrueux vol plané qui me ramène sur la route. J'ai bien gagné 10 secondes avec cette astuce, et le cureton semble ravi de ce gain de temps. Tant mieux, l'église est riche et le gars a les poches remplies de dollars… La maison du seigneur est en vue, perchée en haut d'une colline. « On est arrivé, Padre. Vous êtes même en avance ! ». « Merci, mon fils, me répond-il, Dieu vous le rendra ». Ouais, ben en attendant, j'voudrais pas faire l'aumône, mais balancez les thunes. Allez, c'est reparti. Oups ! Une mémé me demande de l'amener au commissariat sans tarder. Eh ben, grand-mère, on t'a tiré ton sac à main et tu veux porter plainte. No prob', on y va ! Bon, c'est pas la porte

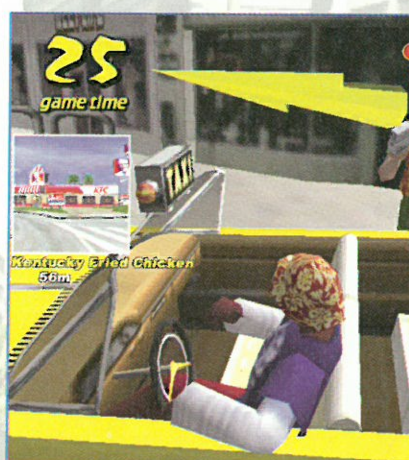
Des raccourcis dans tous les sens pour gagner de précieuses secondes

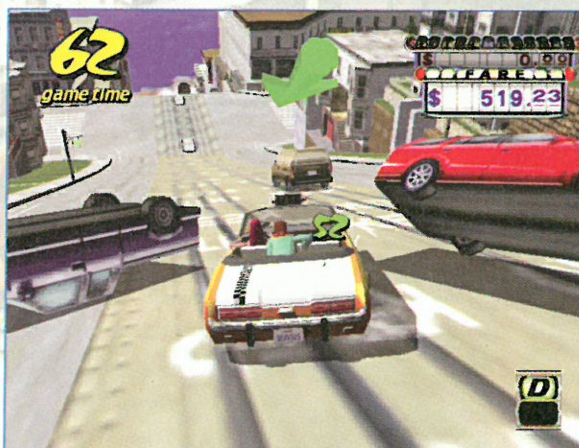


Crazy Taxi est un pur jeu d'arcade totalement surréaliste. Votre caisse ne se déforme pas, ne subit aucun dommage et peut se prendre en toute impunité un 38 tonnes de plein fouet !



La zone de « largage » du client est indiquée par un périmètre délimité par d'une barrière verte.







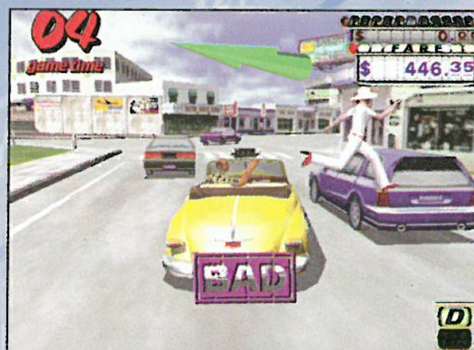
à côté, alors on va pas y aller par quatre chemins. Non, on va prendre le plus court... Arrivé sur l'autoroute, je me faufile entre les camions, je double les limaces du volant et... Argh, j'l'avais pas vu celui-là ! Boom ! Je me prends un semi dans les gencives. Mère-grand n'est pas contente et gueule un bon coup. Don't worry la vioque. Pose tes varices sur la banquette arrière et attache ta ceinture : le poulailler est en vue. D'ailleurs, j'espère qu'ils assurent une permanence, car avec leur grève providentielle, je n'ai pas vu un seul flic dans les rues... Arrivée à bon port, l'ancêtre me paye mon dû et, moi, je repars au charbon. Eh, j'ai gagné par mal de brouzoufs déjà ! Qui sait, peut-être que ce soir je pourrai dormir dans ma maison et que mon banquier m'offrira, avec le sourire, une American Express toute neuve. Enfin, bon, on n'en est pas là, hein...

L'ARCADE À LA MAISON !

Pffuui ! Y a pas à dire, une bonne séance de Crazy Taxi, ça défoule ! Faut dire qu'en arcade, ce titre développé par l'équipe AM3 de Sega dépotait déjà pas mal. Mais à 10 balles la partie, rares sont ceux qui ont pu profiter pleinement de ce titre haut en couleur ! Avec l'arrivée de cette version Dreamcast, tout le monde pourra désormais découvrir les joies de la vie mouvementée d'un chauffeur de taxi. Une excellente nouvelle, d'autant plus que cette adaptation est en tout point fidèle à la borne :

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT

A chaque fois que vous « chargez un client », celui-ci vous indique le lieu où il souhaite se rendre et le temps imparti pour arriver à bon port. Si vous dépassez le timing imposé, le client vous lâchera en chemin en vous traitant de tous les noms. Si vous arrivez légèrement en retard, vous ne gagnez pas une seule seconde de bonus. Si vous arrivez pile poil à l'heure, vous écopez de 2 secondes supplémentaires, et si vous êtes en avance, de 5 secondes. Bref, plus vous tracez, plus vous avez de chance d'éviter l'échéance fatidique du chrono. Et croyez-moi, tenir la cadence infernale imposée par Crazy Taxi n'est pas une mince affaire !

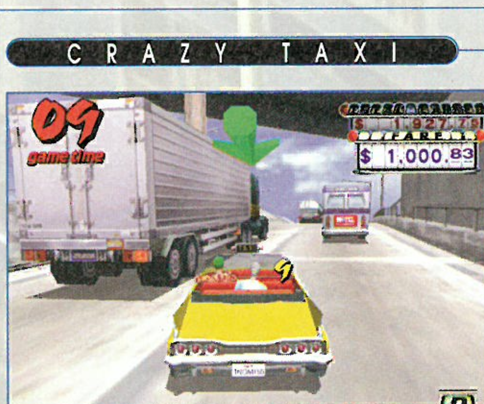


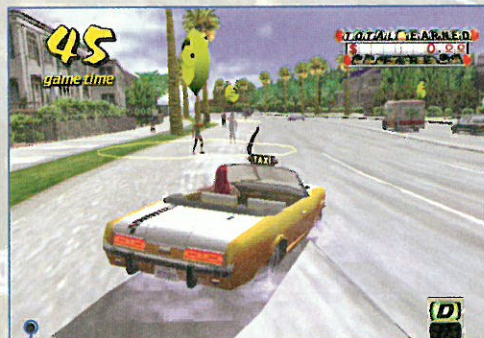






PAR ELWOOD





Chaque client potentiel est matérialisé par un cercle surmonté du signe $. Selon sa couleur (jaune, orange ou rouge), la course sera plus ou moins difficile.



Lorsqu'un client monte dans votre taxi, une petite photo vous indique plus précisément l'endroit où vous devez vous rendre ainsi que la distance à parcourir.

graphismes somptueux, environnements ultra réalistes, animation quasi parfaite, jouabilité simpliste, pilotage accessible, grosses cascades dans tous les sens, décharges d'adrénaline non-stop… Crazy Taxi est une pure merveille de jeu d'arcade, proposant une action certes basique, mais hautement amusante : charger des clients, les amener à leur destination, gagner un maximum d'argent et, surtout, éviter l'échéance fatidique du chrono ! En fait, cette adaptation console semble tellement similaire à la borne qu'elle en a également conservé le niveau de difficulté bien costaud. Eh oui, le temps est toujours aussi compté et vous devrez faire preuve d'une incroyable dextérité pour ne pas perdre au bout de deux minutes ! M'enfin, c'est là tout l'intérêt du jeu et, pour y avoir joué un bon moment, je peux vous assurer une chose : la marge de progression est énorme et, au fil des parties, vous parviendrez à tenir plus longtemps. Et si jamais vous en avez marre de toujours perdre au bout de 3 clients, sachez que Sega a profité de cette version Dreamcast pour ajouter quelques modes de jeu inédits et assez drôles. Malheureusement, dans la version actuelle, ces derniers n'étaient pas du tout réglés et nous n'avons pas pu juger leur intérêt à long terme. Mais qu'importe, car nous sommes au moins sûrs d'une chose : Crazy Taxi sauce console est une belle réussite, qui tend à démontrer que la conversion d'un titre issu de l'arcade est un exercice parfaitement surmontable. Soul Calibur nous en avait donné la preuve, Crazy Taxi en apporte la confirmation !

LE TEMPLE DU SPONSORING

Chose rare dans un jeu vidéo, Crazy Taxi est aussi un bon gros support publicitaire ! Eh oui, dans les rues de la ville, vous serez fréquemment amené à déposer un client devant le magasin d'une marque connue : Pizza Hut, KFC, Levi's Store, Fila, Tower Records… Autant d'enseignes auxquelles Sega a alloué un espace publicitaire. C'est pas bien méchant, mais faudrait pas qu'une telle pratique vienne à se généraliser dans les jeux vidéo… Non c'est vrai, vous imaginez un RPG s'appellant « Nike Air Fantasy », ou un jeu d'aventure « Story of Auchan » ?









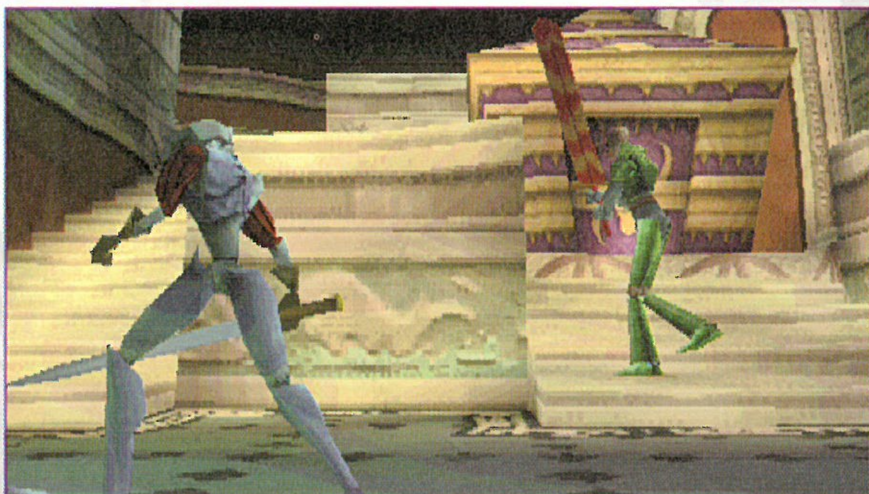


EDITEUR : Sony C.E.E.
MACHINE : PlayStation
DISPO. EUROPE : Été 2000

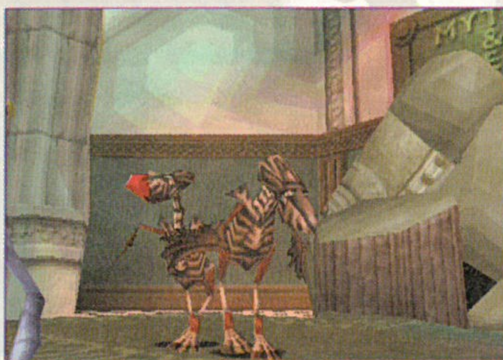
MediEvil 2

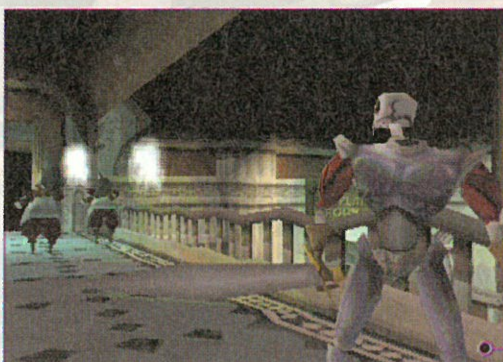
Le retour de l'héroïque squelette borgne





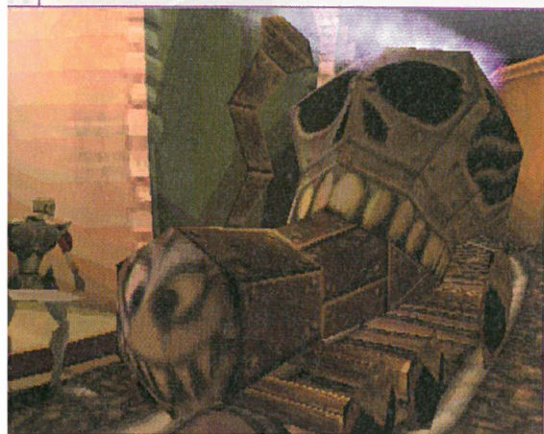
PARMI TOUS LES HÉROS DE JEU VIDÉO, L'UN DES PLUS CRAQUANTS - AU PROPRE COMME AU FIGURÉ - RESTE INDÉNIABLEMENT SIR DANIEL FORTESQUE. POURTANT, APRÈS AVOIR OBTENU UN REPOS BIEN MÉRITÉ DANS MEDIEVIL, NOTRE VAILLANT SAC D'OS DOIT REPRENDRE DU SERVICE POUR CONTRER UN NOUVEAU SORCIER. MAIS SI VOUS PENSEZ QUE L'HISTOIRE SE RÉPÈTE, C'EST QUE VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU !



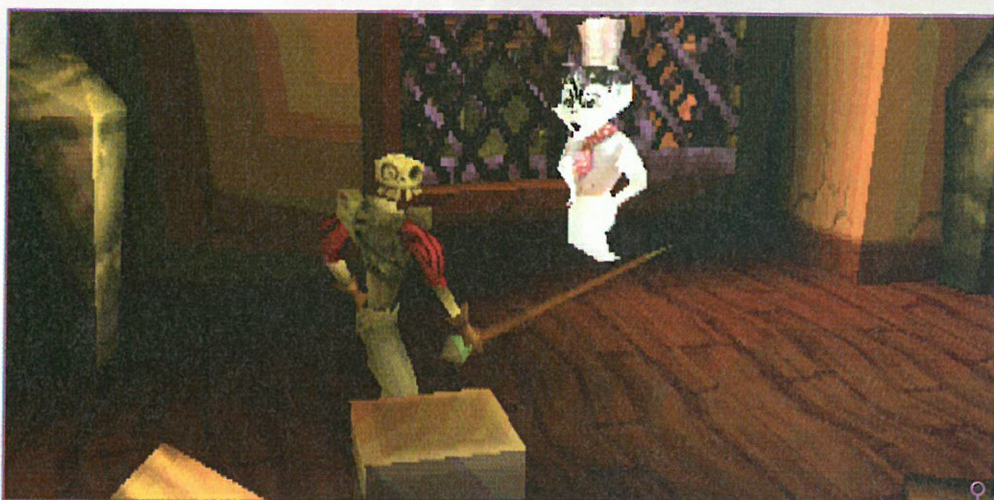


Deux bons gros zombis pointent le canon de leurs vieux tromblons en direction de notre squelette.

Bien sûr, Forty, comme l'appellent ses copains vers de terre, n'est pas du genre mastoc mais, dans le fond, il paraît tout aussi efficace lorsqu'il s'agit de sauver l'humanité. Souvenez-vous. Alors que la malédiction du triste Zarok avait plongé le royaume de Gallowmere dans les ténèbres, grâce à votre aide, Sir Dan avait su résister et triompher. Exténué par cette épique aventure, notre sac d'os préféré avait bien mérité de retrouver sa crypte. Pourtant, à peine assoupi, une étrange sensation vint secouer notre chevalier. Le temps de jeter un coup de son unique œil à sa vieille clepsydre lui suffit pour comprendre que son court somme n'avait duré que 500 ans. Nous sommes désormais à l'aube du vingtième siècle, en 1888 pour être précis. Une agitation indescriptible régnait dans le Grand Muséum de Londres. Formant une sorte de bal macabre, les statues se redressaient, les cercueils de rois antiques s'ouvraient tandis que les fresques murales s'animaient. Transportée par une force



maléfique inconnue, cette effrayante horde convergeait au centre de la bâtisse... où l'attendait Lord Palethorn ! Abject criminel et magicien de pacotille, Palethorn avait retrouvé l'un des fragments du grimoire de Zarok, lui permettant ainsi de réveiller les morts et de former à nouveau une armée des ombres afin de réaliser ses noirs desseins. Fou de rage et jaillissant d'un bond énergique de sa tombe poussiéreuse, notre sympathique pantin décharné n'eut besoin que de quelques heures pour s'équiper et s'armer. Ça y est, il était prêt à régler le compte de cet empêcheur de dormir en rond ! Tremble Palethorn !



Rôdant dans les couloirs du Grand Muséum de Londres, ce bienveillant fantôme va vous servir de conscience et d'allié.



D'AGRÉABLES RETROUVAILLES

S'inspirant librement de l'imaginaire de Tim Burton, les développeurs de Cambridge Studio étaient parvenus à donner vie à un univers cohérent, envoûtant et unique en son genre, avec MediEvil. Il existe une touche graphique, un humour, une atmosphère, en somme, un état d'esprit MediEvil ! Le fait est assez rare pour être souligné. C'est donc avec une impatience non dissimulée que nous attendions la suite des aventures du plus pataud des squelettes. What's up with MediEvil 2 ? Eh bien, dans la forme, avouons que les changements d'ordre technique ne constituent pas vraiment le cœur des nouveautés. Remarquez, le moteur 3D s'était particulièrement illustré dans le premier volet et les légères améliorations qu'il a subies devraient lui permettre de nous en mettre à nouveau plein la vue. Sachez que les 17 niveaux prévus disposent d'une superficie juste stupéfiante. Alors, si vous aimez les environnements gigantesques truffés de pièges, de lieux secrets et de milliers d'énigmes, vous risquez d'être comblé.



L'ÉPOQUE FAIT LE CHEVALIER

Il est indéniable que Londres de l'époque victorienne n'a pas grand-chose à voir avec les verts pâturages et les marécages bien glauques du royaume de Gallowmere. Oui, enfin, bon, ça,

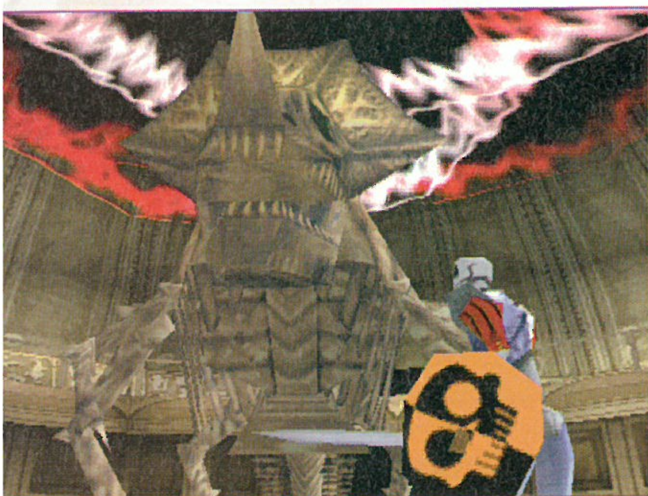




En réanimant tous les morts, Lord Palethorn vous a mis dans de beaux draps !



Après sa mort, Zarok, le seigneur de l'ombre, a été entreposé en tant que curiosité dans ce musée des horreurs.

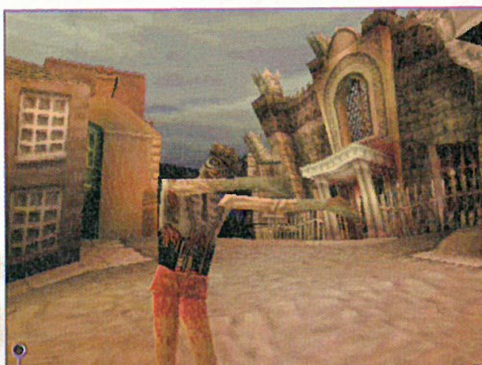




UN SQUELETTE BIEN BOURGEOIS

Probablement pour séduire sa belle et tendre momie parfumée à la naphtaline, Sir Fortesque a profité de ses 500 ans de sommeil pour passer chez son chirurgien esthétique, puis son couturier. Tout a donc commencé avec la scie sauteuse, afin de se faire réduire la taille des bras qu'il trouvait un peu trop ballants lors de sa première aventure. Un coup de lime, puis à peine le temps de réajuster les deux moignons, que voici notre squelette en train de se mesurer, histoire d'avoir un parfait costume de dignitaire. Chapeau bien classe, veston stylé et, en guise de nœud papillon, une adorable tarentule. Avec tous ces efforts, la momie de son cœur ne pourra pas lui résister.





Les environnements graphiques sont peut-être sublimes, ils n'en sont pas moins particulièrement mal famés. Cours Fortesque, cours !

c'est ce qu'on pense a priori. En effet, alors que la révolution industrielle fait rage en Angleterre et que les zombis décharnés, les ignobles femmes à barbe mais aussi les squelettes de dinosaures sont ramenés à la vie, l'aventure n'a clairement pas perdu de son aspect fantastique. Bien évidemment, histoire de coller avec son temps, vous noterez l'apparition d'armes à feu bien utiles lorsque vous serez encerclé par une meute d'amateurs d'os à moelle, mais, malgré cela, la magie régnera en maître. Vos pouvoirs mystiques seront même décuplés et l'obtention de précieuses amulettes devrait revêtir un rôle primordial. En outre, dès les premiers affrontements, vous comprendrez que les développeurs ont accentué le penchant action de l'aventure. Selon l'arme que vous aurez en main, il sera même possible d'effectuer des enchaînements particulièrement impressionnants capables de trancher différentes parties du corps de vos adversaires. Les combats gagnent en dynamisme mais ne devraient pas non plus tomber dans le bourrinage. Ouf ! L'ensemble est toujours abordé sous un angle décalé, avec l'humour typique d'halloween que cultive si bien MediEvil.







PERDRE LA TÊTE PAR AMOUR

De l'action, c'est bien, mais alors que Sony souhaite fusionner émotion et jeu vidéo avec la PlayStation 2, en guise d'entraînement, les développeurs de MediEvil 2 se sont em-

Difintel - Micro

+ DE 180 MAGASINS

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

+ de 2000 CADEAUX OFFERTS ! *



Qu'est-ce que le FINGER BOARD ?

"Le premier skate pour doigts."

FINGER BOARD™

En exclusivité ! l'ALX

Pour le découvrir, viens dans ton magasin Difintel-Micro

* Dans la limite des stocks disponibles, conditions dans les magasins participants

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en valois	03 44 59 20 10
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE / DOM-TOM

• Revel • Yvetot • Beaune • Rouen 2 • Meulun • Chantilly • Montreuil 2 • Dreux • Thionville • Marmande • Gardane • Elbeuf • St Gaudens • St germain en laye • Longwy • Boulogne • Perpignan • Aix en Provence • La Réunion • Vitre • Evreux • Roubaix.

ITALIE

• Alessandria.

MAROC

• Casablanca.

PORTUGAL

• Lisbonne.









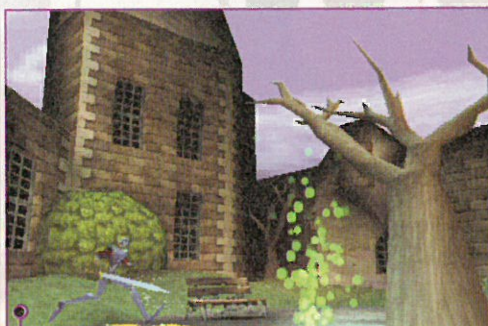
Un remake de Jurassic Park, ça vous tente ?

ployés à créer une aventure aussi haletante qu'émouvante ! Concrètement, la trame scénaristique se révèle bien plus élaborée que précédemment, disposant de deux quêtes parallèles : la lutte contre Lord Palethorn et l'amour impossible de Sir Daniel. Effectivement, si les premiers pas dans l'aventure constitueront une simple mise en jambe, dès que Sir Dan croisera le regard absent d'une envoûtante princesse égyptienne momifiée, notre sac d'os tombera instantanément sous le charme ! Un squelette épris d'une trépassée en bandelettes... Quoi qu'il en soit, le cas de Sir Dan est vraiment désespéré et il fera tout pour obtenir les faveurs de sa belle momie. Il pourra donc se déguiser en dignitaire du XIXe, avec chapeau haut de forme et canne à pommeau d'or (nous ignorons encore si cela lui confèrera de nouvelles habilités), mais aussi aller jusqu'à littéralement perdre la boule : il est alors possible de jouer au bowling avec sa tête ou encore de lancer ses mains en mission de reconnaissance... Ainsi, plus qu'une simple « mise à jour », MediEvil 2 s'annonce comme un nouveau chef-d'œuvre où action, réflexion, humour et frayeur cohabiteront pour le meilleur et pour le pire. Sir Fortesque est de retour et Lord Palethorn risque vite de regretter d'avoir réveiller ce chevalier vraiment pas comme les autres.

LA GALERIE DES HORREURS

Fini les citrouilles bondissantes ou les trolls courts sur pattes. Dans sa folie, Lord Palethorne n'a pas fait de détails et a préféré réanimer des monstres bien puissants, mais surtout hideux à souhait. Par moment, on croit se retrouver dans la célèbre cour des miracles avec ses êtres manchots, ses femmes à barbe et ses squelettes de dinosaures ! Hum, oui, enfin, pour le dernier exemple, disons que vous n'y étiez pas pour vérifier.





Bien que le moteur 3D ne semble pas avoir beaucoup été retouché, les environnements couvrent désormais une énorme superficie.

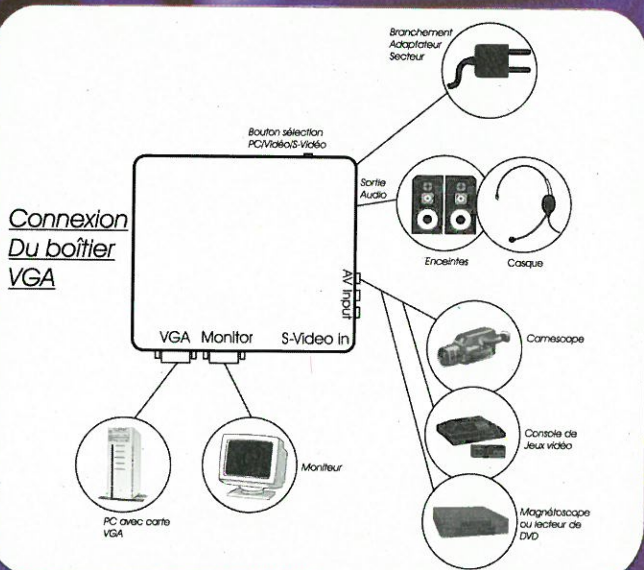


LA V-BOX :
LE CHAINON MANQUANT

PC
PLAYSTATION™
NINTENDO 64™
DREAMCAST™
CAMESCOPE
MAGNETOSCOPE
LECTEUR DVD



Connectez à votre console de jeux favorite, un magnétoscope, un camescope, un lecteur DVD à votre PC.



LE MEILLEUR DU PC AU SERVICE DE VOTRE CONSOLE

Conservez les qualités du jeu sur console en les optimisant grâce à la technologie PC (carte vidéo et carte son)

**Facile d' utilisation*

**Passez de la console au PC par simple clic*

**Jouez avec des images d' une définition de 24 bits soit 16,7 millions de couleurs.*



BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

LES MICROMANIA

OUVEAU

OMANIA MONTPARNASSE Gare
ontparnasse - Niveau B/55,41
75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

OMANIA MONTESSON
efour - 78360 Montesson
4 19 00

OMANIA BEL'EST
st - 93170 Bagnolet
3 14 15

OMANIA VAL DE FONTENAY
an Val de Fontenay
nay Sous Bois

OMANIA LA VALENTINE
t La Valentine - 13011 Marseille
5 72 72

OMANIA LE MERLAN
efour 'Le Merlan" - 13014 Marseille

OMANIA ST JEAN de la RUELLE
an "Les Trois Fontaines"
n de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

OMANIA RONCQ
an - 59223 Roncq
7 97 62

PARIS

MANIA FORUM des HALLES
es Pirouettes - 75001 Paris
55 34 98 20

MANIA MONTPARNASSE
e de Rennes - 75006 Paris
45 49 07 07

MANIA CHAMPS-ELYSEES
des Champs - 84, avenue des
-Elysées - 75008 Paris
42 56 04 13

MANIA OPERA
e des Princes - 5, bd des Italiens
aris - Tél. : 01 40 15 93 10

MANIA Italie 2
Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
45 89 70 43

MANIA EOLE
-Lazare - 75008 PARIS
44 53 11 15

ON PARISIENNE

MANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
64 87 90 94

MANIA VÉLIZY 2
Velizy 2 - 78140 Vélizy
34 65 32 91

MANIA SAINT-QUENTIN
St-Quentin- Face Carrefour
St-Quentin-en-Yvelines
30 43 25 23

MANIA PLAISIR
Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-
Tél.: 01 30 07 51 87

MANIA LES ULIS 2
Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
69 29 04 99

MANIA ÉVRY 2
Evry 2 - 91022 Evry
60 77 74 02

MANIA LA DÉFENSE
Les 4 Temps - Niveau 1
Puteaux - Tél. : 01 46 98 08 02

MANIA PARINOR
Parinor - Niveau 1
Aulnay-sous-Bois
48 65 35 39

MANIA ROSNY 2
Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
48 54 73 07

MANIA LES ARCADES
Les Arcades Niveau Bas
Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

MANIA IVRY GRAND CIEL
Ivry GC
Ivry-sur-Seine
45 15 12 06

MANIA BELLE-ÉPINE
Belle-Épine - 94561 Thiais
46 87 30 71

MANIA CRÉTEIL
Créteil Soleil - Niveau Haut
Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11

MANIA BERCY 2
"Bercy 2"
Charenton-le-Pont
41 79 31 61

MANIA CERGY
Les Trois Fontaines
Bas - 95000 Cergy

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. : 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. : 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. : 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. : 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. : 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. : 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. : 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. : 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. : 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. : 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. : 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. : 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. : 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. : 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. : 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. : 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. : 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. : 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet
84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

LES DÉMONST



Tendez l'oreille sur l'émission **fun attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNEZ 10 JEUX** d'un seul coup et d'un seul !!



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Revendez vos jeux !

Recyclez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation,
Dreamcast et Nintendo 64.

*Voir conditions à la caisse.

www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés,
les dates de sortie, le top des
ventes, les tips
et astuces et plein d'autres
surprises sur le site
www.micromania.fr

*1 cadeau par gagnant.

Pour fêter le lancement du nouveau site www.micromania.fr
JOUEZ ET GAGNEZ* PEUT-ÊTRE VOS JEUX PRÉFÉRÉS OU DES BONS DE RÉDUCTION

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec
la Mégacarte et 5% de remise*
sur des prix canons !

*sauf sur les consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.





MICROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS** sur **GAME ONE**, diffusée tous les vendredis,

RATIONS MICROMANIA VIVEZ L'ACTION !

Avec nos démonstrateurs, découvrez les nouveaut en avant-première et sur écran géant, tous les mercredis et same de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les MICROMA

Démonstrations — MERCREDI 5 et SAMEDI 8 JANVIER



OWER STONE
Livrez des combats impressionnants dans plus de 10 lieux originaux aux décors superbes !






007 DEMAIN NE MEURT JAMAIS
Dans la peau endurcie de l'agent spécial 007, vous allez avoir de l'énergie à revendre !




Grand jeu envolez-vous 4 jours à Las Vegas*
Retirez votre bulletin de participation dans votre Micromania
*Jeu gratuit sans obligation d'achat

Démonstrations — MERCREDI 12 et SAMEDI 15 JANVIER



GHTING FORCE 2
Membre d'un commando d'élite extrême, votre mission est simple : infiltrer et éliminer.





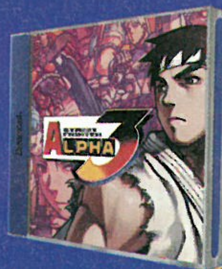

MUSIC 2000
L'outil indispensable pour comprendre et apprendre à composer de façon amusante et intuitive !




Démonstrations — MERCREDI 19 et SAMEDI 22 JANVIER



REET FIGHTER ALPHA 3
20 personnages se livrent un combat dans des décors plus riches que jamais.

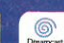





ACE COMBAT 3
Vivez de nombreuses missions aériennes d'une variété inégalée : chasse à haute altitude, dans les canyons, atterrissages, décollages...




Démonstrations — MERCREDI 26 et SAMEDI 29 JANVIER

VIRTUA STRIKER 2
Jamais le football n'a été aussi jouable... enfilez votre short, c'est à vous de jouer !






THRASHER
Ridez et skatez dans les endroits les plus branchés du monde !




EDITEUR : Interplay
MACHINE : Dreamcast
DISPO. EUROPE : Avril 2000

MDK 2

Action et humour décalé sur Dreamcast

COMPTANT PARMI LES NOMBREUX TITRES À SUCCÈS DU PÈRE DAVID PERRY, MDK (MURDER DEATH KILL) VERRA SA SUITE EMBELLIR LA LOGITHÈQUE DREAMCAST. EN EFFET, BIOWARE (DÉVELOPPEUR PC À L'ORIGINE) REPREND LE FLAMBEAU ET S'EN SORT À MERVEILLE !





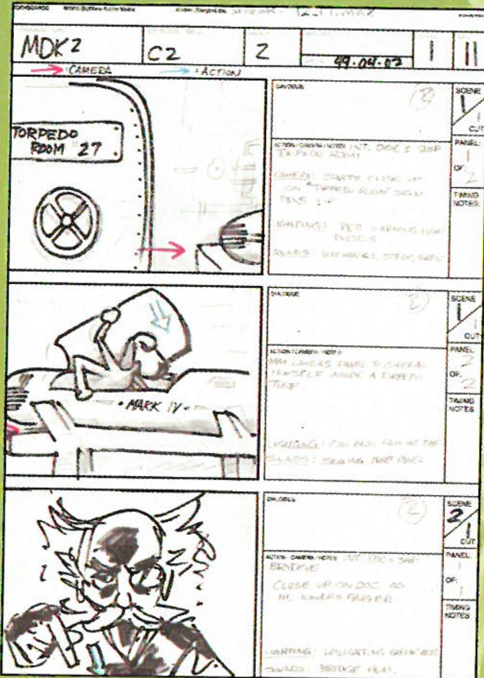


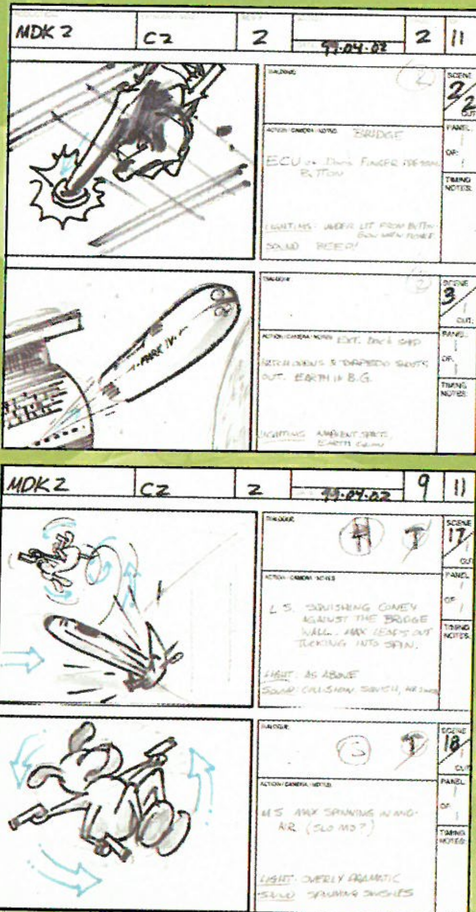


Les productions David Perry ont toutes un parfum d'extrême. Que ce soit Earthworm Jim, Wild 9 ou MDK, on retrouve la « griffe » du beau gosse américain. Graphismes travaillés, couleurs et textures originales, concept simple et humour 25e degré sont les caractéristiques de ses jeux. MDK premier du nom fit une apparition remarquée sur PC, et remporta un franc succès avec son adaptation relativement réussie sur PlayStation. La licence du titre a donc été reprise par Bioware, prestigieux studio d'Interplay. C'est à ce groupe que l'on doit notamment le fameux Baldur's Gate sur PC, qui ne tardera pas à arriver sur Dreamcast, d'ailleurs, pour la plus grande joie des amateurs de jeux de rôle. MDK était un jeu fort simple : un shoot violent et speed. Cette suite reprend le gameplay original, renforcé d'un bon nombre d'innovations et d'une meilleure maîtrise technique.

LES STORYBOARDS

Bon, ce ne sont pas ceux de Star Wars, mais c'est toujours marrant à découvrir. Sur les photos qui suivent, ce sont des morceaux de storyboards des scènes intermédiaires du jeu. Celles-ci utilisaient le moteur du jeu.







Niveau effets spéciaux, c'est du jamais vu : toutes les particules de sang sont gérées comme tel, c'est-à-dire en 3D !



Le système de combinaisons du Doc est très simple : main droite + main gauche = nouvel objet !

DU SHOW HOLLYWOODIEN

Les gars de Bioware sont restés très fidèles à l'esprit de l'original. Celui-ci mettait en scène Kurt, sorte de super-héros peu bavard, à la tête d'enclume et aux méthodes de nettoyage d'alien sans équivoque. Deux autres personnages l'aidaient dans sa quête : Max le chien et le Docteur. C'est la principale innovation de ce nouveau volet, hors technique : ces deux personnages sont désormais jouables, avec un type de gameplay tout à fait différent, mais nous y reviendrons plus tard. Pour le reste, le système demeure inchangé, ainsi que l'ambiance loufoque, décalée et toujours violente. Le jeu est une succession de niveaux, la plupart vastes, dans des environnements purement imaginaires. Mis à part les niveaux du Docteur, le jeu s'oriente clairement vers une action trépidante, tir à gogo et effets spéciaux de grande envergure. Autant dire que les capacités graphiques de la Dreamcast sont à l'honneur. Et ce ne fut sans doute pas une mince affaire pour Bioware, habitué au développement PC où l'on s'affranchit des contraintes techniques si facilement… Mais pour un premier titre console, on peut dire qu'ils assurent. C'est bien simple, la réalisation de MDK 2 le classe assez facilement dans le top 3 des plus beaux jeux Dreamcast ! Même si l'esthétique



générale prête à controverse, au vu de ses parti-pris très engagés, elle marque incontestablement le spectateur. Certaines salles titanesques, le mélange de transparences et de reflets généralisés, les textures sublimes… tout ceci confère à MDK 2 un cachet graphique bien particulier.

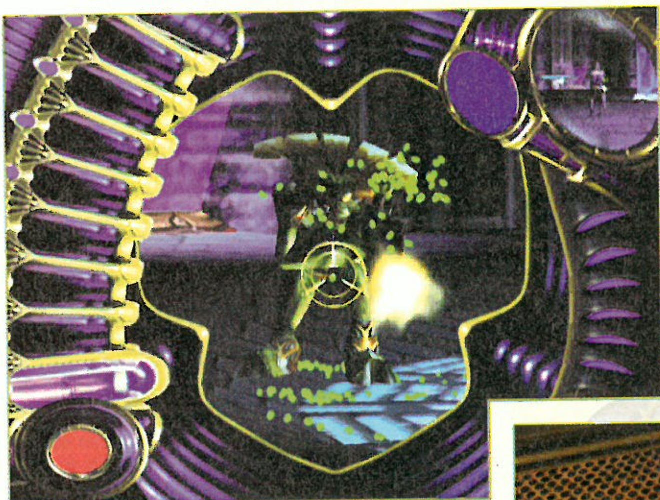
LES TROIS PERSONNAGES

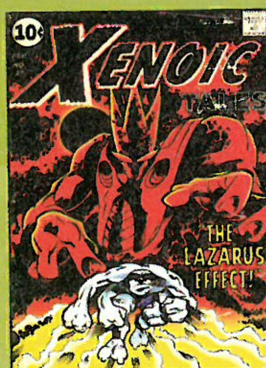
Commençons par Kurt, le vrai héros de l'histoire. D'aspect, il n'a pas beaucoup changé. Toujours affublé de son casque-enclume, de sa combinaison noire et de son parachute en forme d'anneau de porte-clés, il s'est à peine enrichi de quelques broderies dorées. Son bras droit est toujours enveloppé par son arme multi-projectiles. Dans MDK 2, Kurt est moins violent que dans le précédent volet, et gagne donc

L'interface du jeu permet de tirer et de se déplacer dans toutes les directions en même temps, pour une action trépidante.



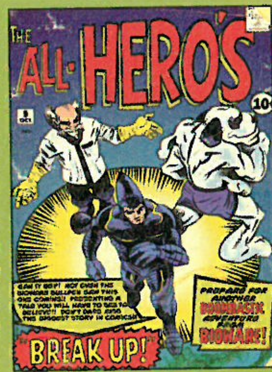




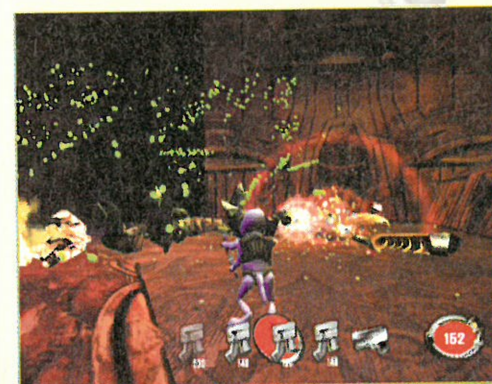


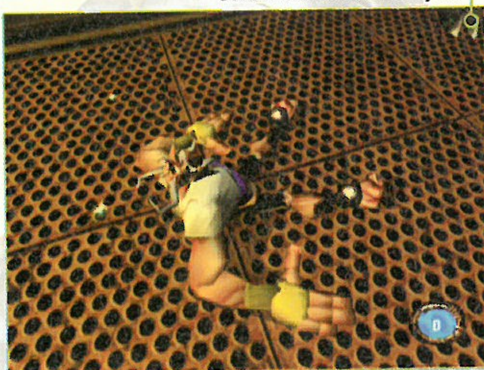
POUR RIRE

Entre les niveaux, les écrans de loadings figureront des couvertures de comics conçues pour l'occasion, criantes de réalisme. Ça fait partie de l'ambiance très spéciale du jeu. Vous saurez au moins à quoi vous en tenir.







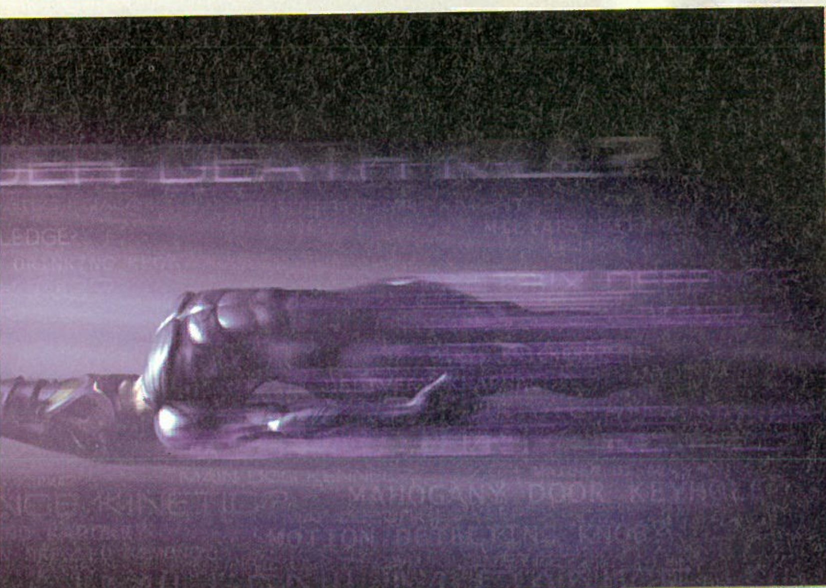


Le Doc en version très énervée. Une sorte de personnage caché, que vous pourrez obtenir avec de bonnes combinaisons d'objets.

en discrétion. En effet, certains passages nécessiteront de sa part plus de finesse, et il est un peu, à cet égard, le Solid Snake du groupe. Il peut toujours sniper, heureusement, et planer. C'est lui qui partira en première ligne... Et lorsque les choses tourneront au vinaigre (comme d'hab'), c'est Max qui s'y collera. Lui, c'est le personnage le moins subtil du groupe. En tant que chien avec quatre bras à stature verticale, Max pourra utiliser quatre armes à feu à la fois. Le joueur choisira lesquelles parmi les différents modèles à collecter : uzi, automatique de poing, gatling... et aura tout loisir de faire un joli carton. Max pourra aussi utiliser un jetpack, un peu plus tard. Enfin, le Docteur remporte la palme de l'originalité. En tant que scientifique déjanté, il peut construire de nombreux objets à l'aide d'autres, en les associant. Par exemple, avec du pain de mie et un toaster, il fabrique un lance-toasts. En soi, ce n'est pas une arme très efficace, mais s'il associe ensuite son lance-toasts avec du plutonium, il obtient un lance-toasts nucléaire ! Les combinaisons prévues sont très nombreuses, ce qui permettra à MDK 2 d'offrir, en plus de ses niveaux d'action trépidante, et de ses salles à énigmes tordues, un petit aspect aventure avec ce dernier personnage.

Le shoot Dreamcast ?

Il se pourrait bien que MDK 2 devienne vite LE jeu d'action à posséder sur Dreamcast. Bioware règle actuellement la jouabilité au mieux, et ce depuis quelques temps déjà, tout en affinant le développement de l'histoire et des cinématiques de transition entre les niveaux. Etant donné l'immense talent de l'équipe de ce point de vue, le projet devrait faire oublier tout ou partie des critiques adressées au premier MDK, parfois taxé de répétitif. C'est en tout cas ce qu'on espère, bien entendu, la Dreamcast ayant encore beaucoup de ressources à exploiter !





Ci-contre, Kurt se la joue Cyber Ninja de Metal Gear. Invisible, il devra se faire silencieux pour ne pas être repéré.

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Ouh la la ! Ben, qu'est-ce qui se passe tout à coup ? Le Japon a été rayé de la carte par Godzilla ? Ou alors les développeurs nippons font tous partie d'une secte et ont décidé de fêter la nouvelle année en buvant des hectolitres de saké aux antidépresseurs. Comment expliquer autrement l'absence quasi totale de news en provenance du Pays du Soleil Levant, hein ? Du côté du Vieux Continent, heureusement, y a un peu plus de matière. Encore une fois, beaucoup de petits jeux de série B en perspective. Eidos nous donne quand même des nouvelles de son prochain titre, Fear Effect, ex-Fear Factor. La bêta de Track n' Field 2, quant à elle, a failli provoquer une rupture d'anévrisme chez Gollum (plus il frottait les touches du pad, plus son teint tendait vers le rouge violet !). Sinon, on aurait aimé plus d'annonces Dreamcast. Tant pis, vous devrez vous contenter de nos premières impressions sur NBA 2000 et Virtua Striker 2000. Pour les grosses pointures, nous vous recommandons d'aller faire une petit tour à la rubrique Evénement. Là, vous découvrirez les prochaines bombes 32 bits mais également deux titres Dreamcast plutôt prometteurs.

Evergrace (PS2)	34
F1 Racing (PS)	75
Fear Effect (PS)	50
Jet De Go ! (PS)	46
Koudelka (PS)	32
NBA 2000 (DC)	56
Roadsters (DC)	63
The Ring (DC)	40
The Top of The Formula (DC)	42
Track and Field 2 (PS)	64
Trasher Skate and Destroy (PS)	70
Virtua Striker 2000 (DC)	77



Fear Effect



Comment ne pas craquer pour la très… jolie mais très fourbe Koudelka, anti-héroïne par excellence ?

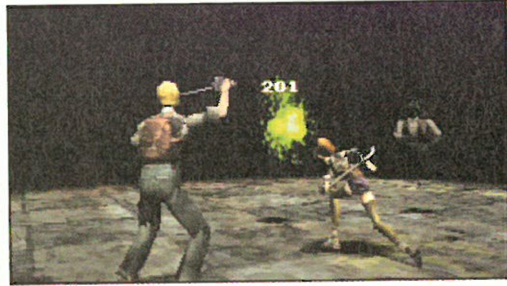
Un vitrail souillé par des démons peu respectueux. L'ambiance du jeu est réellement malsaine.

Éditeur :	SNK/Saknoth
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	16 décembre 99
Sortie en Europe :	courant 2000



Koudelka

N'oublions pas que Koudelka sera un RPG. Cela signifie combats aléatoires, et au tour par tour.



Sorti au Japon lorsque vous lirez ces lignes, Koudelka est bel et bien un joyau ! Ce RPG d'horreur gothique, que n'aurait pas renié Lovecraft, repousse les limites graphiques de la PlayStation ! Premières impressions après nos premiers pas dans l'aventure…




Ne nous fions pas à la candeur de ce visage, c'est celui d'une créature cruelle que l'on rencontrera à plusieurs reprises dans le jeu.

Alors que Gollum se plaint encore du nombre incroyable de jeux en japonais venus ou à venir dans la période novembre-janvier (Chrono Cross, Shenmue, Parasite Eve 2, Valkyrie Profile, etc.), Koudelka arrive et confirme tout le bien que nous en pensions. A force de chercher, nous sommes même parvenus à mettre la main sur une version du jeu avant que celui-ci ne soit disponible au Japon. Une aubaine dont nous vous faisons partager ici la primeur. Rappelons brièvement le scénario de ce titre extrêmement attendu. A la fin du 19e siècle vit une jeune fille du nom de Koudelka. Celle-ci possède des dons de médium. Un soir, elle est appelée à l'aide par un esprit de femme qui se plaint de maux atroces. Prête à en avoir le cœur net, Koudelka décide de se rendre à l'endroit indiqué par les voix fantomatiques : une chapelle abandonnée en rase campagne. Là, elle rencontrera deux autres personnages en quête d'aventure : Edward et James. Le premier est une espèce d'Indiana Jones fougueux qui manque singulièrement d'expérience et qui se fera sans cesse pigeonner par les fourbes fantômes rencontrés dans le jeu. Le second est James, un révérend pasteur qui ne parvient pas à croire que la chapelle était, dans le passé, une prison secrète où l'on a tué et torturé pendant 10 siècles. Passons rapidement sur la personnalité de Koudelka, une peste irrévérencieuse au caractère fort et arrogant, et nous obtenons un trio de torturés qu'on n'a pas l'habitude de croiser dans un jeu vidéo.

Ouh mamang, j'ai peur ! (P. Prébois)

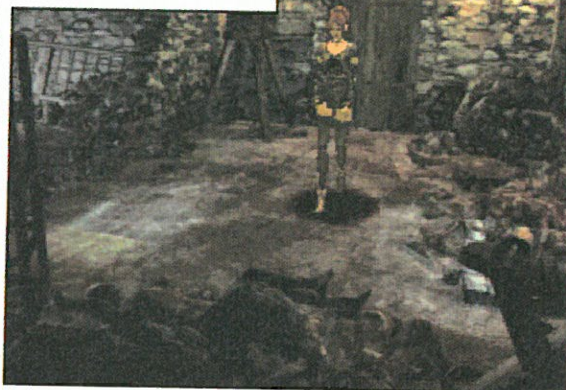
Koudelka est un jeu qui met mal à l'aise. Basé sur une ambiance très fantasmagorique, malsaine, il propose un bestiaire complètement grotesque, qui trouve ostensiblement son inspiration dans les imaginaires d'un Lovecraft ou d'un Clive Barker. Corps sans tête qui déversent leurs viscères, cadavres tricéphales flottant dans

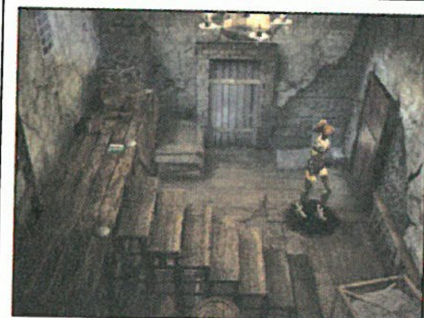
l'air, zombis hérissés de bouts de verre, la liste est longue. En plus de ces 118 types d'ennemis, le produit proposera 27 boss sur 4 CD, 51 armes et 21 séquences en images de synthèse. Ces dernières, parmi les plus belles vues sur une machine de jeu, plongeront le joueur dans une atmosphère glauque et sordide. Un véritable malaise en trois dimensions. Tout comme Bio Hazard lors de sa sortie au Japon, seuls les sous-titres sont en japonais, les dialogues étant énoncés par des comédiens américains. Le jeu en devient donc particulièrement plus accessible, les anglophiles étant plus nombreux que les experts de la langue de Toshiro Mifune. Ce sont ces mêmes acteurs qui ont été motion-capturés pour donner des cut-scenes d'une qualité d'animation et d'ambiance incroyable. Ajoutons à cela des musiques fantastiques par l'auteur des mélodies du célèbre Secret Of Mana (voir notre dossier consacré aux musiques des jeux dans ce numéro), certains des programmeurs de FF7, mais aussi de Resident Evil 2 et de Xenogears, et l'on obtient un hit en puissance. Pour finir sur une bonne nouvelle, sachez aussi que le titre pourrait sortir durant le premier semestre 2000 en France. Avis aux amateurs, le premier concurrent sérieux de Resident Evil arrive.





Koudelka sera un jeu majeur de la PlayStation en l'an 2000







La mise en scène des séquences cinématiques est extraordinaire et reste digne des meilleurs monteurs d'Hollywood.





Des ennemis pas très engageants

Koudelka joue à fond non pas sur une peur de sursaut à la Resident, mais sur une peur de malaise ambiant à la Silent Hill. Voici une petite galerie des horreurs que l'on rencontrera dans la version finale du jeu : le corps démembré qui crache par le tronc ses viscères, la momie en robe de mariée, ou encore le zombi tricéphale volant. J'entends déjà ma copine gémir : « Vite, des Pokémons mignons ! » Question de style…









Il est possible de regarder dans toutes les directions.

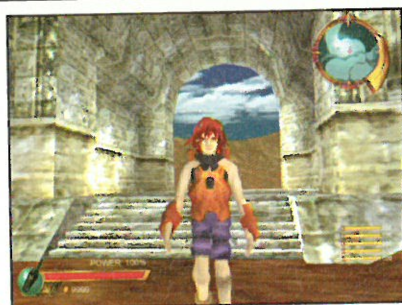


Editeur :	From Software
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Evergrace

La PlayStation 2 n'est pas encore là qu'un RPG est déjà prévu pour sa sortie ! Evergrace est produit par les studios de From Software, auteurs de King's Field et Armored Core.





Tout commence avec l'histoire d'un jeune garçon emmené contre son gré dans un univers parallèle, à la manière de Chrono Cross. Ce garçon, du nom de Yuterald, possède une particularité assez étrange : sa main droite renferme un symbole de puissance qui lui confère des pouvoirs magiques. Une fois projeté de manière mystérieuse dans cette dimension inconnue, il s'aperçoit qu'il s'agit d'un ancien empire disparu depuis fort longtemps. Dans cet univers, il rencontre une espèce de raie manta rose volante dénommée Folim qui lui confirme ses doutes. L'aventure commence alors. Le joueur incarne Yuterald qui, accompagné de Folim, cherche le moyen de retourner chez lui. Accessoirement, il devra aussi vaincre un démon qui trouble la réalité de cette dimension et qui pourrait être à l'origine de ses déboires. Enfin, il sera possible d'incarner la jeune amie du héros, Sharami, elle aussi embarquée pour d'obscures raisons dans l'aventure. Pour qui connaît un tant soit peu les RPG, on s'aperçoit que ce n'est pas par l'originalité de son scénario qu'Evergrace devrait se distinguer. Il faudrait faire preuve de plus d'imagination pour espérer nous surprendre…

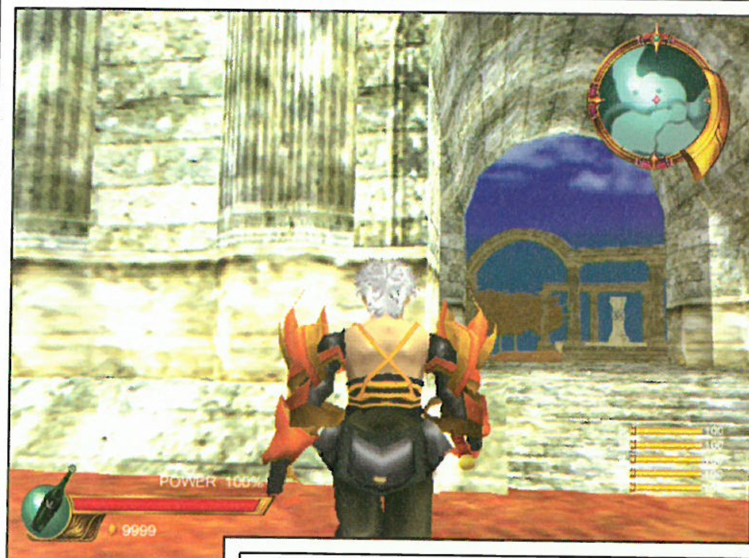
La quete du roi de la classe

Première surprise, le système d'équipement et de montée en puissance se fait par le look ! Les personnages, entièrement modélisés en 3D, verront leur apparence complètement changée selon les vêtements et accessoires avec lesquels vous les équipez. C'est la console qui jugera si vos personnages ont vraiment la classe ou non et qui augmentera ou diminuera leur puissance. Ce nouveau principe se nomme Dress Up System et promet de longues heures d'amusement en perspective, pour les esthètes et autres fans de RPG qui veulent tout posséder dans un jeu. En effet, les meilleurs vêtements et les meilleures combinaisons demanderont de nombreuses heures



Les coups d'épée restent les meilleurs moyens de se défendre.

d'essayages avant d'être trouvés. Certains accessoires pourront, à l'identique, changer complètement le succès d'une tenue. Ainsi, il faudra aussi penser aux boucles d'oreilles ou aux chaussures ! Voilà un jeu qui devrait donc plaire à madame. Il faut surtout savoir qu'au Japon, les joueuses sont plus nombreuses qu'en Europe mais aussi que là-bas, la coordination chaussures/sac à main est un exercice aussi primordial que complexe. Enfin, lorsqu'on sait qu'en plantant des graines Biriyana (un des éléments-clés du jeu), on obtient des plantes qui peuvent être échangées dans certains magasins contre des accessoires extrêmement rares, on ne peut qu'être excité à l'idée de tâter de ce nouveau système de gestion des forces de son équipe. A part cela, le jeu reste un classique RPG dans lequel on se balade sur une carte où l'on se bat de façon sporadique. Les explications fournies par From Software ne permettent cependant pas de savoir s'il s'agira réellement d'un action-RPG, le système de jeu pouvant encore être remanié et passer d'un real-time RPG à celui d'un Zelda-like. Toutefois, tous les amateurs de marques de vêtements suivront de près ce jeu qui n'est pas sans faire écho à nos préoccupations de la vie quotidienne. D'ailleurs, j'enfile mon CK à moins que je mette mon Celio Sport...



L'exploration reste l'un des axes majeurs d'Evergrace.



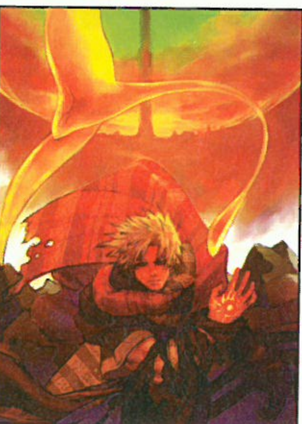


Une abeille peu engageante.



Un tel niveau de détails va rapidement devenir un minimum sur la PlayStation 2.



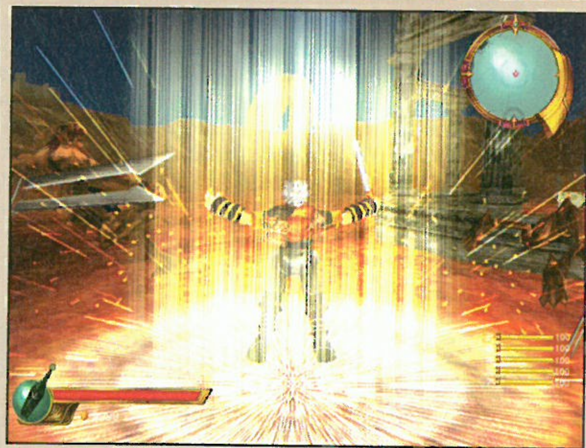




Les coups durs

Toujours embêté quand un grand nombre d'adversaires vous entourent ? Aucun problème, il suffira de créer un champ de force qui rappelle le sort Force Ring d'Arc the Lad, pour se débarrasser des importuns.





Strider Hiryû 2



Editeur :	Capcom
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



Le premier volet de Strider sera inclus dans le CD de Strider 2. Une idée cadeau pour Stef' (correcteur photos) ou autres vieux nostalgiques.

Les combats amèneront le joueur jusque dans les plaines de Russie.





Un « emperor dragon » impressionnant mais qui ne résistera pas à la lame de Strider.

10 ans après Strider premier du nom, Capcom relance l'usine à produire le meilleur jeu d'action/plate-forme possible, grâce à un titre de légende.





Strider est l'un des jeux qui offre le plus de liberté de mouvements en arcade.





Les combats contre divers appareils volants sont l'une des marques de fabrique de la série.



Une action dynamique et des univers à la fois variés et profonds, voilà Strider, le champion du jeu d'arcade à scrolling multi-directionnels. Sorti en 1989, il révolutionna le genre grâce à une action non-stop et des boss d'une taille impressionnante. Dix ans plus tard, Capcom réutilise le personnage de Hiryû pour l'inclure dans son jeu de combat, Marvel Vs Capcom. La popularité du héros sera telle que la décision de faire un nouveau volet sera prise assez rapidement. Cette fois encore, Strider devra affronter des bandes organisées de techno-terroristes aussi délirantes que dangereuses. Robots géants, cyber-animaux et autres turbo-mammouths mécaniques tenteront de barrer le chemin à notre super agile Hiryû.

Saut, action, course, pas de répit !

Hiryu peut donc sauter, courir, frapper, glisser, grimper aux murs et s'accrocher à des engins volants, plus quelques autres possibilités que Capcom a, pour l'instant, gardé secrètes. L'arme de Strider reste, bien entendu, le Saifer, le grand sabre laser qui peut trancher n'importe quoi. On retrouvera, dans ce nouveau volet, les éléments qui ont fait le succès du précédent, à savoir des boss énormes, une ambiance survoltée et des ennemis originaux et ultra charismatiques. Annoncé pour le courant de l'année 2000, Strider 2 sera fourni avec la première version du jeu parfaitement convertie pour la PlayStation (ce qui n'était pas trop difficile). Un intéressant bonus pour les nostalgiques, qui pourront enfin jouer à la parfaite version de l'arcade.

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



EXCLUSIVITE DU MOIS

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 mane
analogic
vibran
+ 1 cable R
+ 1 carte mémo
et son boît



169F

DOCK GAMES RECRUTE

Nous recherchons des partenaires et franchisés sur les régions suivantes :

PARIS, Région PARISIENNE, PERIGUEUX, DREUX, CAEN, EVREUX, ALENÇON, LISIEUX, GUERET, ST MALO, LAVAL, ST LO, CHARTRES, TOURS, SAUMUR.

Et toutes les villes où notre enseigne n'est pas présente

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TO

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
(voir minitel)

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Cente
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.co

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	consultez le mini
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.
TARBES		Tél : 05.62.44.92.
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.
TROYES		Tél : 03.25.73.11.
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.
SIGNY		Tél : 022.363.03.
SION		Tél : 027.323.83.

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISS
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO

DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

399F

TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE

NEW

1 MONTRE LARA
OFFERTE
AUX 2000 1ERS ACHETEURS

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Du haut des pyramides la star virtuelle du siècle vous donne rendez-vous ! PSX

DUAL PAC 790F
console +1 manet analogique vibran

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

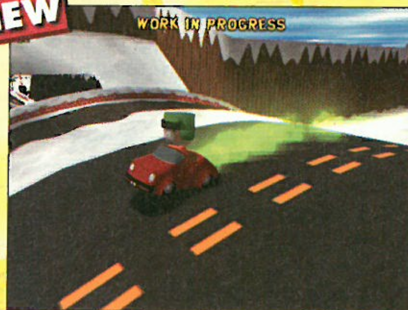
1 SAC À DOS
OFFERT
AUX 4000 1ERS ACHETEURS

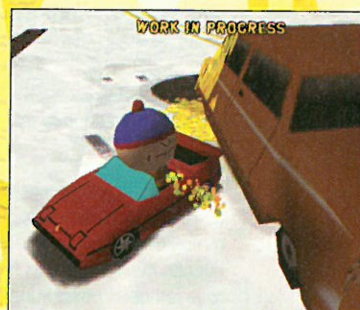
DUAL SHOCK™

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

DOCK GAMES 1ÈRE CHAÎNE EN FRANCE de magasins spécialisés(4)

NEW





SUPERCROSS 2000



HIT

1 TEE SHIRT
OFFERT
AUX 3000 1ERS ACHETEURS

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Supercross 2000, est la simulation de course de cross du millénaire. Défiez les 25 meilleurs pilotes de Supercross et de Freestyle de tout les temps. PSX

SOUTH PARK RALLY

Retrouvez les héros de la célèbre série télévisée dans courses endiablées.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions La Carte DOC-KID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

DOCK GAMES S'ENGAGE

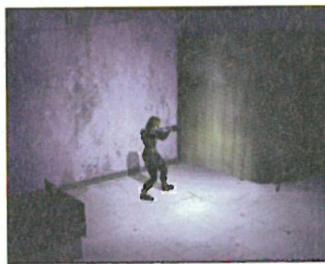
- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
  Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions



* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement

The Ring

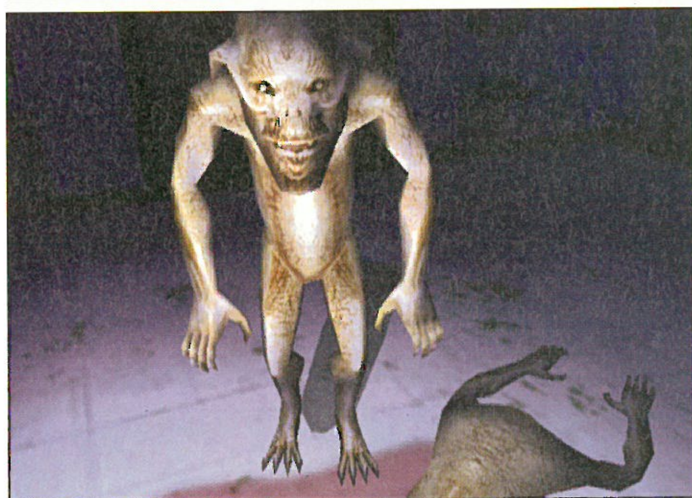




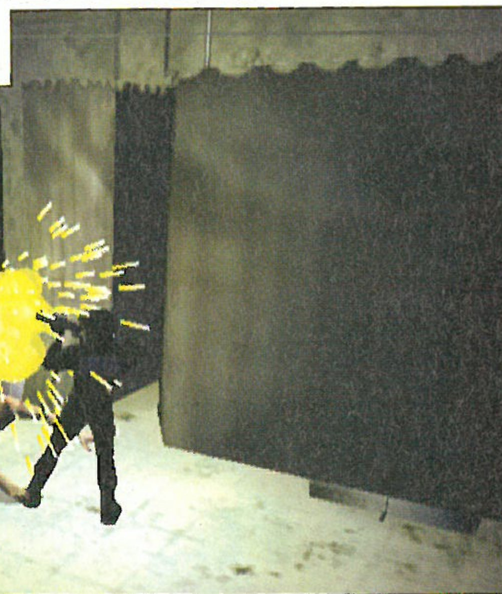
Editeur :	Kadokawa Shoten/Asmik
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	24 février 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



The Ring, un roman, un film, puis une série télé d'épouvante qui ont fait trembler le Japon pendant 8 ans ! Maintenant, les Japonais, et les autres avec un peu de chance, vont flipper sur Dreamcast !



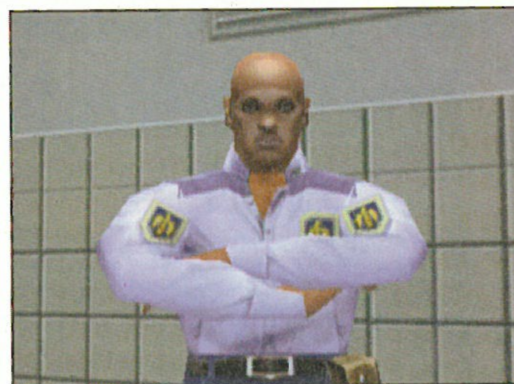
Ce petit diablotin n'a rien d'engageant.





Quel Japonais n'a pas tremblé à l'évocation du mot « Ring », ce recueil d'histoires épouvantables de possessions et de malédictions ? De ces nouvelles ont été tiré un film à grand succès suivi d'un court feuilleton de 12 épisodes, qui ont tous les deux connu une franche réussite. Aujourd'hui, la puissance de la Dreamcast aidant, il est enfin possible d'obtenir une adaptation en jeu vidéo d'une qualité graphique égale à celle d'un épisode de la série. C'est ce qui a décidé Kadokawa, l'éditeur du roman, à céder la licence de la série à Asmik et Sega. Toutefois, l'histoire du jeu est complètement originale, afin de susciter la curiosité des fans qui ne voudront pour rien au monde rater cet épisode inédit. La base du scénario est plutôt habituelle, puisqu'elle fait penser à du Stephen King : un terrible virus a fait son apparition, tuant toutes les personnes de l'entourage de Meg, l'héroïne. L'aventure peut alors commencer.





Un vigile peu commode

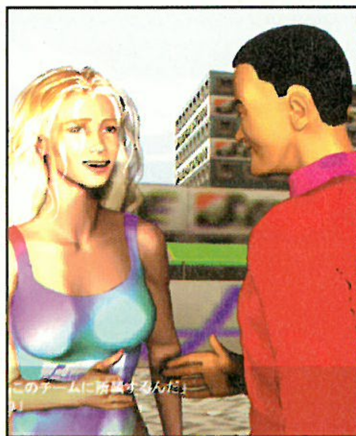
Dans le noir, difficile de vraiment distinguer qui nous attaque.

Action/aventure/agriculture

Ring est un virus, un virus informatique très puissant qui tue par le biais des machines mais aussi par d'autres moyens beaucoup plus occultes. Enfermée avec le virus et des chercheurs, dans un bâtiment scientifique, Meg va devoir user de sa tête lors des parties aventures du jeu, et de ses bras lors des parties action. Succinctement, on pourra décrire ces scènes d'action comme des phases à la « Resident Evil » dans lesquelles l'évolution se fait en 3D isométrique et où l'on avance arme au poing. Mais attention, Ring est assez puissant pour modifier la réalité, ce qui fait qu'un même endroit visité plusieurs fois pourra être complètement différent ! De là, découle une multitude de possibilités scénaristiques attrayantes. Ring devrait surprendre les joueurs autant par ses graphismes que par son concept. Le 24 février prochain, au Japon, il faudra être plus fort que le Ring...







La jolie race queen vous a tapé dans l'œil ? A vous de la draguer en gagnant les championnats !



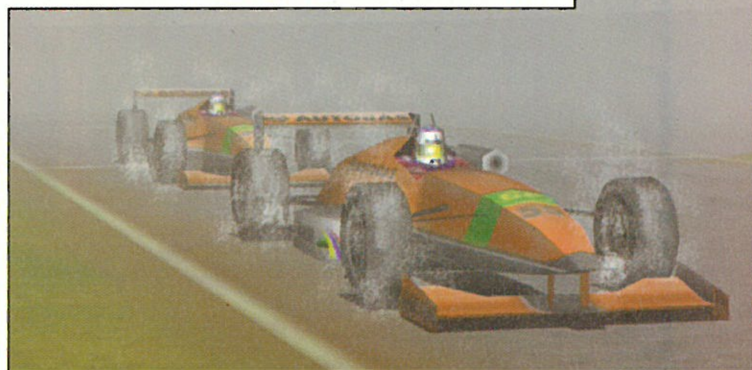
Éditeur :	Fujicom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	avril 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Les angles de vue sont variés, ce qui n'est pas rare dans un jeu comme celui-là.

Top of the Formula

Les jeux de F1 fleurissent sur toutes les consoles, à tel point que l'on a du mal à s'y retrouver. Top of the Formula ne sera peut-être pas le meilleur d'entre eux, mais il sera original.



Les conditions météo se dégradent !

Aujourd'hui, pour vivre la vraie vie d'un pilote de course sans passer par l'étape tôle froissée, il suffit d'avoir une Dreamcast et d'attendre patiemment le mois d'avril pour voir arriver ce jeu de F1 de Fujicom. Un titre qui promet d'être original et plutôt intéressant, grâce à un mode aventure particulièrement bien pensé. Dans Top of the Formula, on commence par se choisir un nom, un visage, ainsi qu'une personnalité. Une fois cela fait, on s'inscrit dans un club de karting et on prend le volant ! Il faut concourir et faire preuve de maîtrise de son engin pour gagner. Si on est doué, on se fera remarquer par un chasseur de tête et par un rival. Ce dernier vous suivra tout au long de votre carrière et tentera de vous battre à chaque compétition. Le chasseur de tête, lui, vous proposera de faire un essai sur une FF1600, puis de vous inscrire à une compétition. Vous allez, bien sûr, enchaîner les victoires et commencer dans une écurie modeste. Inscrit en championnat F3, vous devrez gagner quelques courses avant qu'une écurie renommée ne vous prenne sous son aile et ne vous sponsorise. Un véritable mode carrière, en somme.



Vous aurez aussi à conduire un de ces engins bizarres, pour parvenir au top des pilotes !

Le jeu de la vie

Vous allez enchaîner les écuries, rencontrer une fille formidable et accumuler les courses sur tous les types de voitures existants. F3, F1 et j'en passe, toutes vous attendent. Mais attention, il faudra gagner à la fois sur le plan sportif et sur le plan humain. Bien négocier ses contrats, se marier avec la fille de son choix, gérer les relations avec son rival, tout ça d'une main, tandis que de l'autre vous ferez péter le champagne ! Avouons que, jusqu'à présent, jamais un jeu de course n'avait proposé une option aussi originale que la véritable simulation de la vie d'un pilote. Bien entendu, pour les flemmards, il existe un mode Arcade dans lequel on ne fait que courir, sans se préoccuper de vieux patrons ou de gonzesses en maillot de bain. Le jeu proposera donc, en avril prochain, de courir pour rire ou sérieusement sur 5 types de véhicules différents. Entièrement en 3D, Top of the Formula proposera des changements de conditions climatiques en temps réel, la possibilité de choisir parmi une bonne dizaine d'angles de caméra. Cependant, l'éditeur n'a pas encore annoncé s'il sera possible de régler sa voiture soi-même. On attendra donc d'en voir et d'en savoir plus, avant de se prononcer de manière définitive sur les qualités de ce titre pas comme les autres.

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

AME COMMANDER		SIDE WINDER PAD	249 F
-MULTIPORT	249 F	VOLANT PUMA GT	299 F
RO THROTTLE	899 F	VOLANT+ PEDALIER	
ENTOR 16Mb	995 F	RETOUR DE FORCE	990 F
ENTOR 32Mb	1690 F		

DVD

EW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR	2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
8 MM	179 F	LE ROI LION 2	179 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
ABSOLUM 2022	189 F	LES MISERABLES	189 F
ARMAGEDDON	169 F	LES VISITEURS 2	169 F
BABE 2	189 F	LEON	189 F
BAD BOYS	169 F	LIENS SECRETS	179 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
COMPLOTS	169 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
CONTACT	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
CRABE TAMBOUR	169 F	MORT SUBITE	179 F
CRYING FREEMAN	179 F	ONLY YOU	169 F
DEMAIN		PIEGE A GRANDE VITESSE	179 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
DUNE	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
FORTRESS	179 F	SEXCRIMES	189 F
GODZILLA	189 F	SOUVIENS TOI	
HONNEUR D'UN CAPITAINE	169 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TAXI DRIVER	189 F
L'EVEIL	179 F	TERMINATOR 2	169 F
LA RIVIERE SAUVAGE	179 F	TWISTER	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	VOLTE FACE	169 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
GAME BOY CAMERA	199 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F
ARMORINES (CO)	**199 F**
ASTEROID (CO)	249 F
AZURE DREAMS (CO)	**199 F**
BATTLE SHIP (CO)	199 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F
BREAK OUT (CO)	149 F
BUST A MOVE 3	149 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F
CAT WOMAN (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	169 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F
FIFA 2000 (CO)	229 F
FOURMIZ (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F
GEX CONTRE DR REZ (CO)	**199 F**
HALLOWEEN RACER (CO)	**229 F**
KILLER INSTINCT	129 F
KLUSTAR (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F
LOGICAL (CO)	199 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	229 F
MARIO GOLF (CO)	199 F
MAYA (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F
MICKEY RACING (CO)	**249 F**
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	**229 F**
MISS PAC-MAN	
+ SUPER PAC-MAC (NB/CO)	**199 F**
MISSIL COMBAT (CO)	199 F
MONTEZUMA (CO)	199 F
MOTOCROSS (CO)	199 F
NHL 2000 (CO)	229 F
PAC-MAN	
+ PAC PANIC (NB/CO)	**199 F**
PAPYRUS (CO)	229 F
PITFALL (CO)	199 F
POKEMON ROUGE (CO)	229 F
POKEMON BLEU (CO)	229 F
POOL BILLARD (CO)	249 F
POP UP	99 F
POWER QUEST (CO)	249 F
QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
RAMPAGE 2 (CO)	229 F
RAT RESERVOIR (CO)	149 F
R-TYPE DX (CO)	229 F
READY 2	
RUMBLE BOXING (CO)	**229 F**
RESIDENT EVIL (CO)	229 F
ROADSTERS (CO)	199 F
RONALD V-FOOTBALL (CO)	**249 F**
SILICON VALLEY (CO)	169 F
SPY HUNTER	
+ MOON PATROL (CO)	229 F
SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
STAR WARS RACER (CO)	199 F
SUPERCROSS 2000 (CO)	199 F
TARZAN	99 F
TARZAN (CO)	229 F
TELEFOOT SOCCER (CO)	199 F
TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
TOM ET JERRY (CO)	199 F
TONY HAWK	
SKATEBOARDING (CO)	**199 F**
TOP GEAR RALLY 2 (CO)	229 F
TRACK'N FIEL	
DECATHLON (CO)	**229 F**
TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
UEFA STRIKER (CO)	229 F
V-RALLY (CO)	249 F
WARIO LAND 2 (CO)	249 F
WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
WWF ATTITUDE (CO)	229 F
YANNICK NOAH (CO)	229 F
ZELDA (CO)	249 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN

PC

NEW

AGE OF EMPIRE 2	349 F	LNF MANAGER 2000	36
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CAESAR	299 F	MIGHT & MAGIC VII	36
BATTLEZONE 2	299 F	MUSIC 2000	24
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NBA 2000	32
DARKSTONE	349 F	NHL 2000	36
DAIKATANA	369 F	PAVILLON NOIR	34
DIABLO 2	349 F	PRINCE OF PERSIA 3D	34
EARTHWORM JIM 3D	329 F	QUAKE 3 ARENA	34
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	REVENANT	35
FIFA 2000	329 F	SOUTH PARK LUV SHACK	29
FIGHTING FORCE 2	369 F	STAR TREK INSURRECTION	29
FINAL FANTASY VIII	11 février	THE NOMAD SOUL	36
GP 500	349 F	THE SPEED DEMONS	29
GTA 2	329 F	THEME PARK WORLD	34
LA ROUE DU TEMPS	349 F	TOMB RAIDER 4	34
LES 24 HEURES DU MANS	249 F	ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	19
LES FOURMIS	329 F		

MANGAS FILMS

NEW

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ Série TV (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : Poseïdon (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99
COBRA (vol. 1 à 10)	99
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99
KEN 2 vol.1	129
KEN 2 vol.2	129
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE	
DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129
LES MYSTERKIEUSES	
CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99
NADIA (vol. 1 à 10)	99
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99
X-OR (vol. 1 à 15)	99

3 DO

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK
BATTLE SPORT
CORPSE KILLER
DOOM
FIFA SOCCER
FLYING NIGHTMARE
HELL
IMMERCENARY
INCREDIBLE MACHINE
IRON ANGEL
KING DOM: THE FAR REACHES
PEEBLE BEACH GOLF
PSA TOUR GOLF 96
PSYCHIC DETECTIVE
RETURN OF FIRE
RISE OF THE ROBOT
SAMPLER 2 + 10 DEMOS
+ TEST MEMOIRE 15 MN
SHOCK WAVE 1
SNOW JOB
SPACE HULK
SPACE PIRATE
STAR BLADE
STATION INVASION
STELLA 7
STRIKER
SYNDICATE
TOTAL ECLIPSE
VIRTUOSO
WHO SHOT JOHNNY ROCK
WING COMMANDER 3
ZNADNOST

MANETTE TURBO 6 BOUTONS
ADAPTATEUR MANETTE SNIN
FLIGHT STICK (SIMULATION)

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	**1990 F**
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	**3.**
BASEBALL STAR	
CHERRY MASTER	
KING OF FIGHTER R1	
NEO GEO CUP FOOT	
PUZZLE	
SAMOURAI SHADOWN	
TENNIS	

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	**19**
METAL SLUG X	1
KING OF FIGHTER 99	**23**

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F		
JAGUAR	Syndicate	49 F	Theme park	49 F

MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE



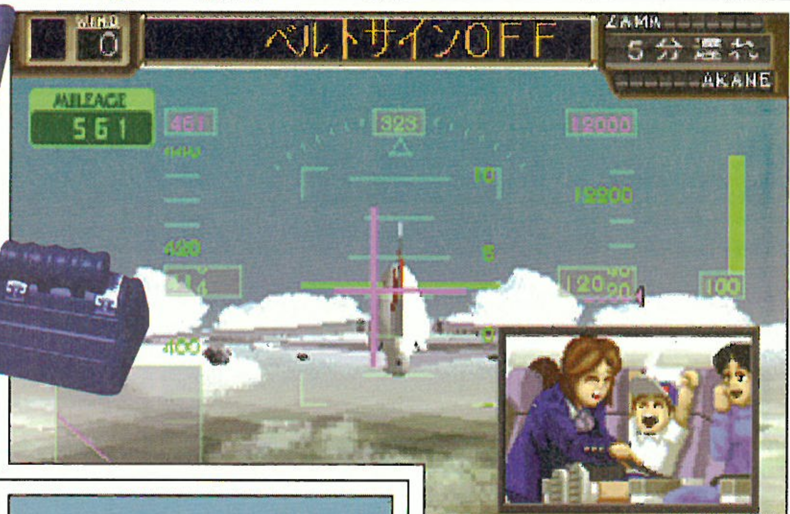


Editeur :	Taito
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	courant février 2000
Sortie en Europe :	non communiquée


Lorsque vous faites une manœuvre, vous pouvez voir la réaction des passagers dans l'appareil. En cas de trou d'air, vous les verrez râler.

Jet De Go !




Il ne faudra pas oublier de dire aux hôtesses de demander aux passagers d'attacher leur ceinture, sinon ce sont des points en moins !

C'est bien connu, pour être très riche et avoir du succès auprès des filles, il n'existe que trois moyens : être une star, le gourou d'une secte ou un pilote d'avion. Avec Jet De Go !, c'est le côté pilote que l'on essaiera.



Réalisé avec la participation de l'excellente compagnie aérienne Japan Airline (et je ne dis pas ça parce qu'il y a des Game Boy à bord !), ce jeu de Taito vous place dans la peau du pilote d'un énorme engin volant : un jumbo jet ! A la manière de Densha de Go, le simulateur de train qui a défrayé la chronique plusieurs fois déjà dans ce magazine, le jeu se veut réaliste, donc précis et parfois difficile. Cependant, trois modes de jeu sont là pour permettre aux joueurs de se débrouiller.
Vous pourrez à loisir jouer en Flight mode, où il s'agira de voler sans embêter les autres. Le mode Cruise, lui, vous propose de voler en passant par les phases de décollage et d'atterrissage. Et, enfin, le mode Lesson vous permettra de comprendre que les petits cadrans devant vous ne sont pas des petites montres stupides mais bien des indicateurs de vol.


En vue interne, le cockpit ressemble à un magasin d'horloger tant que l'on ne sait pas à quoi servent les cadrans.

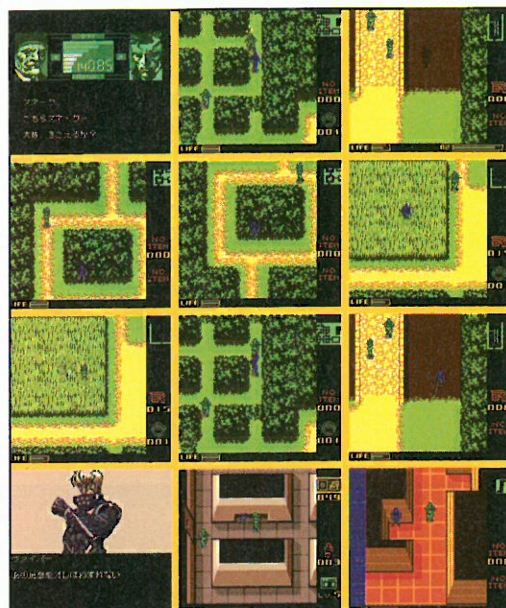


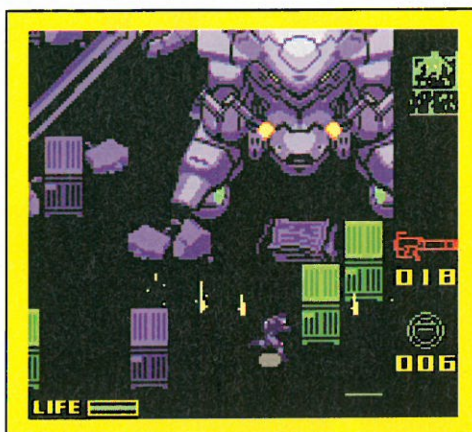
Choisissez votre engin et gagnez des cieux plus cléments !

Le capitaine vous souhaite la bienvenue...

Vous commencez par choisir votre appareil : un J-31, un Boeing 767 ou un Boeing 747, au choix, et c'est parti ! Le jeu ne proposant que des vols intérieurs japonais, vous ne filerez pas vers les Canaries ou Cuba. Une fois aux commandes de votre appareil, vous choisissez votre niveau de difficulté, puis vous décollez. En plein vol, il faudra faire attention à plusieurs facteurs. Premièrement, suivre la trajectoire établie, puis aller suffisamment vite pour arriver à l'heure et, enfin, donner des directives aux hôtesses. Vous pourrez, en effet, les surveiller grâce à des petits écrans qui permettent de voir l'ambiance côté passagers. Et pour gagner des nouvelles lignes aériennes, vous aurez un système de « miles virtuels ». Après chaque vol, vous gagnez des miles que vous stockerez sur une carte. Et, au lieu d'obtenir des voyages gratuits comme dans la vraie vie, vous obtiendrez de nouvelles destinations. A la sortie du jeu, en février prochain au Japon, une manette spéciale avec dual shock intégré sera mise en vente. Les plus curieux pourront aller jeter un coup d'oeil sur le site officiel (en japonais) du jeu : http://jetdego.taito.co.jp. Encore un titre qui n'arrivera sans doute jamais en Europe où pourtant les simulateurs de vol ont du succès.

Éditeur :	Konami
Machine :	Game Boy Color
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



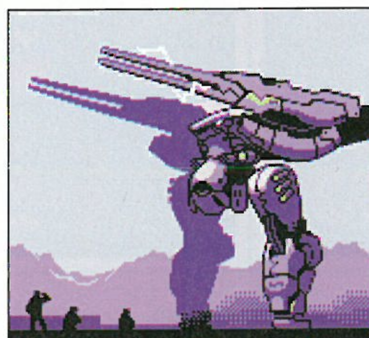


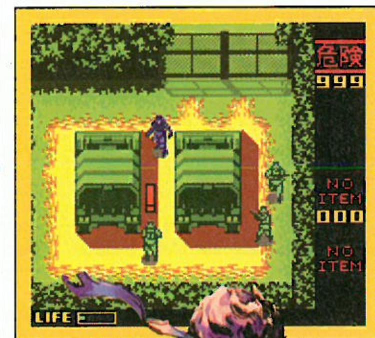


En haut à gauche : Les liaisons radio seront, là aussi, la solution à de nombreux problèmes.
En haut à droite : Même sur Game Boy, la furtivité sera de mise.

Metal Gear Ghost Babel

Les nouvelles aventures de Snake ne seront ni en 3D, ni en haute résolution, ni même sur CD-Rom ! Tout se passera, cette fois, sur la console la plus vendue au monde : la Game Boy !



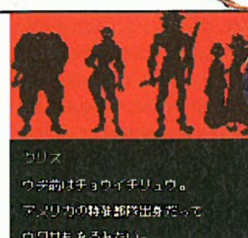


MSX, Nes, PlayStation et maintenant Game Boy ! On peut dire que Metal Gear a toujours su surfer sur la vague de la popularité, en étant adapté sur les machines les plus en vue de chaque page de l'histoire des jeux vidéo. Cette fois encore, notre ami Snake, l'espion à sang froid, reprend du service pour détruire une nouvelle version du robot Metal Gear, avec qui il commence vraiment à avoir des affinités. C'est là un nouveau prototype de Metal Gear, mis en chantier par une multinationale fortunée, qu'il faudra réduire en cendres. L'engin se trouve dans une base ultra surveillée d'un petit état militaire d'Afrique, le Zindra. Pour faire sauter tout cela, notre ami Snake est dépêché sur place. Il ne viendra pas seul, le bougre, puisqu'il sera accompagné du boulet féminin de service, Chris Jenna. Cette spécialiste de l'infiltration est l'agent qui a précédé Snake dans sa mission, mais qui se trouve dans une impasse car tous ses hommes ont été tués.

Portable mais furtif !

Ce nouveau Metal Gear, est-il besoin de le préciser, a été entièrement pensé pour un jeu sur Game Boy. Cela veut dire que l'on peut, à tout instant, couper le jeu en cas d'interruptions inattendues. C'est ainsi que Metal Gear Solid Ghost Babel est découpé en petits stages qu'il faudra finir pour passer au suivant. Un découpage moins cinématographique et plus classique que la version PlayStation, donc. Uniquement pour Game Boy Color et produit par Hideo Kojima lui-même (qui a avoué, lors de la présentation officielle du jeu, que cette version Game Boy lui a été inspirée par des demandes européennes), le jeu mettra en scène de nombreuses séquences superbes, ainsi que quatre nouveaux ennemis issus du groupe terroriste Black Chamber : Viper le maître des « black arts », Slasher Hawk le tueur au boomerang, Marionett Owl le tueur silencieux, et Pyro Bison spécialiste du lance-flammes. Plus que jamais, la Game Boy Color tient le haut de l'affiche.















Tokyo Bus Guide



Editeur :	Forty-Five
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	janvier 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



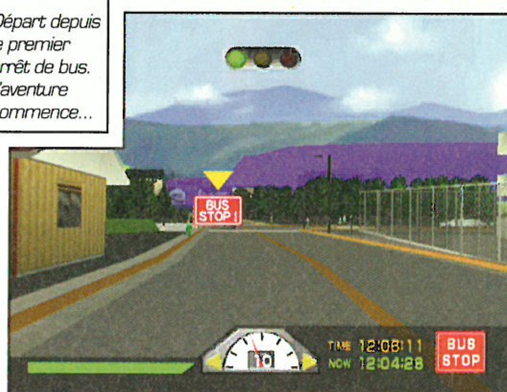
Le célèbre quartier des boîtes de nuit de Tokyo a lui aussi été fidèlement reproduit grâce à la puissance de la Dreamcast.



Loin de l'affolement de Crazy Taxi ou de la linéarité d'un Densha De Go, Tokyo Bus Guide nous emmène dans un univers familier, celui du transport urbain.



Départ depuis le premier arrêt de bus. L'aventure commence...





N'avez-vous jamais pensé être sous-payé, régulièrement victime d'agressions verbales ou physiques, et de respirer un air pollué ? Si vous répondez oui, on ne peut plus rien pour vous. Par contre, si vous vous demandez ce que peut bien donner une vie pareille, voilà le jeu qu'il vous faut. Tokyo Bus Guide, comme son nom le laisse supposer, est un simulateur d'autobus. Vous serez donc le conducteur, et devrez mener à bon port tous vos passagers, en suivant d'une part l'itinéraire qui vous aura été donné, et d'autre part en respectant les règles élémentaires du code de la route. En effet, à la manière d'un Densha De Go (simu' de trains) des points vous seront décomptés si les voyageurs sont mécontents, ou si vous dépassez la vitesse limite. Par contre, l'avantage d'un bus par rapport à un train, c'est que l'on est libre de ses mouvements. C'est pourquoi un mode Free Run sera proposé pour vous permettre de vous balader dans un Tokyo entièrement modélisé et fidèle à la ville originale.



Vous pourrez voir au quotidien la vie de drôles de personnages. On dit que la version finale du jeu inclura des stars japonaises, apparaissant en "guest" dans ce soft.

La vie de tous les jours

En mode scénario, le joueur pourra en plus s'amuser à voir évoluer ses clients habituels, qui viendront lui raconter leur vie. Véritable petit simulateur de vie virtuelle, le soft ne se limite pas seulement au plaisir de la conduite. La réalisation promet beaucoup, avec des personnages modélisés en 3D et un rendu pâte à modeler du plus bel effet. Certainement disponible lorsque vous lirez ces lignes Tokyo Bus Guide sera une bonne surprise que l'on retrouvera dans le prochain numéro pour un test complet.



VOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

ENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

Alalala... L'an 2000... Que d'émotions !!!!

Dreamcast Française

Manette
179 F

V.M.S.
179 F

Vibreur
179 F

CONSOLE + MODEM
+ 1 MANETTE
1690 F

Tous les titres à 349 F !!!!

Attention !! Tous nos produits sont officiels

Le coin des Promos...

Titre	Version	Prix
1 One 1	Vers. Japonaise	149 F
Formula One 98	Vers. Française	149 F
The Les	Vers. jap	149 F
Gex 3	Vers. Américaine	149 F
C The Contra Adv.	Vers. Américaine	169 F
Spyro The Dra	Vers. Américaine	199 F
Chocobo Dungeon 2	Vers. Japonaise	199 F
Vampire Savior 3	Vers. Japonaise	149 F
Suikoden 2	Vers. Japonaise	149 F

PLAYSTATION

Ace Combat 3 (Jap)
Alundra 2 (Jap) + 1 Memory Card
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card
Armored Trooper Votoms (Jap)
Assault Suit Valken 2 (Jap)
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)
Beatmania Append 3 (Jap)
Bio Hazard 3 (Jap)
Bio Hazard Gun Survivor (Jap)
Bomberman Wars (Jap)
Breath Of Fire 3 (Jap)
Capcom Generation Vol.3 (Jap)
Chocobo Collection (Jap)
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)
Chrono Cross (Jap)
Clock Tower 2 (us)
Clock Tower Ghost Head (Jap)
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)
Dance Dance Revolution (Jap)
Dance Dance Revolution 2 (Jap)
Dino Crisis (us)
Dragon Quest VII (Jap)
Dragon Valor (Jap)
Final Fantasy 7 (Jap)
Front Mission Alternative (Jap)
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)
Grandia (us)
Gran Turismo 2 (Jap)
Gran Turismo 2 (Us)
Guilty Gear (Jap)
Guitar Freaks (Jap)
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"
Gundam Crash Counter Attack (Jap)
Gundam G Generation (Jap)
Gundam G Generation Zero (Jap)
Jail Breaker (Jap)
K1 Grand Prix'99 (Jap)
Koudelka (Jap)
Lagnacure (Jap)
Legend Of Mana (Jap)
Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us)
Maria 2 (jap)
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)
Monster Rancher 2 (us)
Mystic Dragoon (Jap)
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)
Parasite Eve 2 (Jap)
Persona 2 (Jap)
Psychic Force 2 (Jap)
Racing Lagoon (Jap)
Resident Evil 3 (us)
Rival Schools 2 (Jap)
Samourai Shodown Warriors (Jap)
SD Gundam G Generation (Jap)
Soul Of Samourai (us)
Star Ocean 2 (us)
Street Fighter EX 2 Plus (Jap)
Suikoden 2 (us)
Tales Of Phantasia (Jap)
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)
The Last Blade (Jap)
The Legend Of Dragon (Jap)
The Legend Of Heroes I & II (Jap)
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)
Thousand Arms (us)
Tron & Kobun (Jap)
Twinbee RPG (Jap)
Vagrant Story (Jap)
Vandal Hearts 2 (Jap)
Vandal Hearts 2 (Us)
Wild Arms 2 (Jap)
Vampire Hunter D (Jap)

Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... De nombreux jeux sont compatibles !!

Toutes les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

TOUS LES GUIDES

Guide	Prix
Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	Tél.
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US)	Tél.
Guide Vandal Hearts 2 (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

ACCESSOIRES

Article	Console	Prix
ocket Station NEWS !!!	PSX	499,00 F
lemory Card 256 Ko	N64	69,00 F
lemory Card 1 Méga	N64	99,00 F
lemory Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
lemory Card couleur	PSX	69,00 F
lemory Card officielle	PSX	99,00 F
umble Pack officiel	N64	149,00 F
ad Nintendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
ad TURBO 64	N64	149,00 F
ouble Shock Controller couleur	PSX	129,00 F
ad simple	PSX	49,00 F
ad Ascii BIO HAZARD 2	PSX	99,00 F
anther V + Recul + Pédale	PSX & SAT	249,00 F
ble Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON	PSX	69,00 F
able Peritel RGB	SAT	99,00 F
artouche 4 Mégas	SAT	149,00 F
olant + pédales + levier de vitesse	(N64/PS/SAT)	549,00 F
allonge Manette	PSX ou N64	69,00 F
ranscodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
daptateur secteur 110/220 volts		169,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

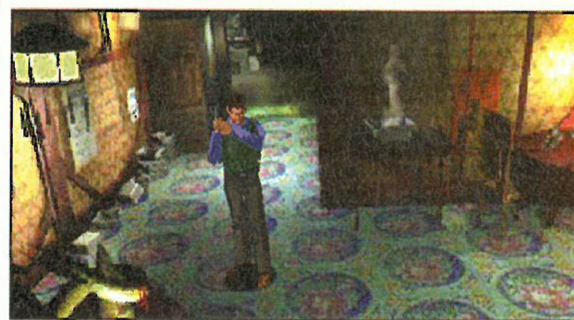
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRI
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			





Editeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars/avril 2000



Madame Chen, un personnage encore mystérieux, mais qui semble être au centre de l'intrigue.

Fear Effect

Cela faisait longtemps qu'on ne vous avait pas donné d'infos sur Fear Effect, anciennement appelé Fear Factor. A nouvelle version, nouvelles infos et, surtout, nouvelles photos !



Une bonne illustration de l'intérêt des FMV en décor. Ce pont enflammé devient tout de suite plus crédible.

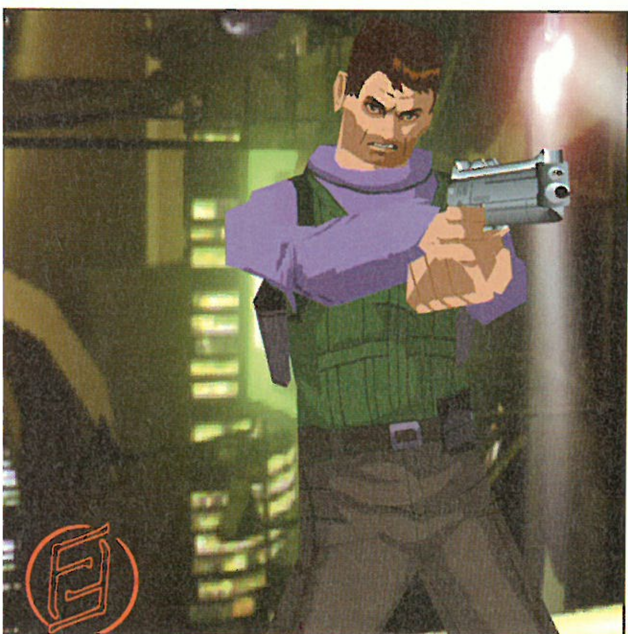


Mauvais temps pour Gas. Sa jauge de « fear » (l'équivalent de sa vie) est dans le rouge !

Tant que j'y suis, autant tirer certaines choses au clair. Dans les derniers articles consacrés à Fear Effect, nous avions laissé sous-entendre l'arrivée prochaine d'un reportage complet en direct des studios de développement de Kronos. A vrai dire, les développeurs sont tellement charrette qu'ils bossent 24 heures sur 24 pour tenir les délais et respecter au mieux ce qu'ils ont prévu pour le jeu. Du coup, il nous a été impossible d'aller leur rendre visite. Mais, avec une excuse aussi louable, on ne peut pas les blâmer... Bref, nous avons tout de même pu essayer une version plus récente de Fear Effect et récupérer quelques nouvelles images inédites qui ont leur importance !
Car si, de prime abord, le scénario de Fear Effect semble placer les trois héros, Hana, Gas et Deke, dans un Hong Kong futuriste, au centre d'une affaire banale entre triades, l'aventure semble, elle, aller beaucoup plus loin.

L'attente sera longue

Un bref rappel, pour ceux qui ne sont pas encore au courant. Fear Effect est un jeu d'aventure/action, qui se présente globalement comme un Resident Evil. Techniquement, la seule différence, de taille néanmoins, réside dans l'utilisation de FMV (des films, quoi) pour les décors plutôt que des planches fixes. Le jeu y perd un peu en finesse mais y gagne énormément en ambiance. Et c'est là un des points essentiels du projet : après y avoir joué une petite demi-heure chez Eidos, force est de constater que Fear Effect accroche le joueur dès les premières secondes de jeu. Et, à tous ceux qui ont été scotché par un scénario comme celui d'un Final Fantasy, incapables d'éteindre la console et toujours désireux de progresser pour découvrir le fin mot de l'histoire, Fear Effect devrait fournir les mêmes sensations. Des scènes originales, de l'action à la John Woo, le tout saupoudré de fantastique façon Histoire de Fantômes Chinois, c'est bien de ces composantes que Fear Effect semble tirer sa force. Pour ce qui est des nouveautés par rapport à nos précédents essais, citons les cinématiques, nombreuses et bien mises en scène, et l'interface.





De ce côté-là, que du mieux. Désormais, lorsque vous aurez un ennemi dans votre ligne de tir, une icône de cible apparaîtra en haut de l'écran. Si elle est rouge, il ne vous a pas vu et mourra d'une seule balle bien placée. De même, à l'approche d'un objet ou d'un élément du décor avec lequel il est possible d'interagir, le jeu vous signalera les actions possibles comme « use » (« utiliser »), en bas à droite de l'écran. De cette manière, le joueur ne reste pas bloqué bêtement. La maniabilité, qui nous avait quelque peu rebutés auparavant, s'est nettement améliorée, et quelques semblants d'Intelligence Artificielle ont fait leur apparition. Ainsi, les ennemis poussent des « hein ? » quand ils ont entendu un bruit suspect, en cherchent l'origine, s'appellent et s'entraident au mieux de leurs possibilités quand une fusillade s'engage. D'où la possibilité agréable de jouer avec discrétion (le Sneaking mode).

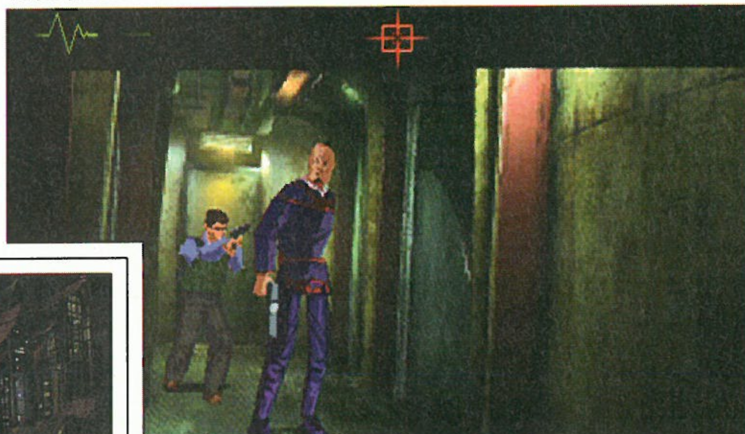


Un exemple de l'interface vous signalant l'interaction possible avec ce mur d'idéogrammes.

Toujours aussi enthousiastes

Fear Effect nous a de nouveau charmés, voire plus. Son scénario, son ambiance et son design passionnent, et même s'il reste encore énormément de travail, la progression du projet semble augurer du meilleur. Dernier détail cependant : le jeu remplit, pour le moment, quatre CD ! Tout en tenant compte du fait que l'ensemble des FMV utilisées pour les décors prennent énormément de place, Fear Effect devrait tout de même offrir une durée de vie intéressante…

Cet ennemi ne vous a ni entendu, ni vu. La cible rouge indique que vous avez sa nuque précisément en face de votre canon…



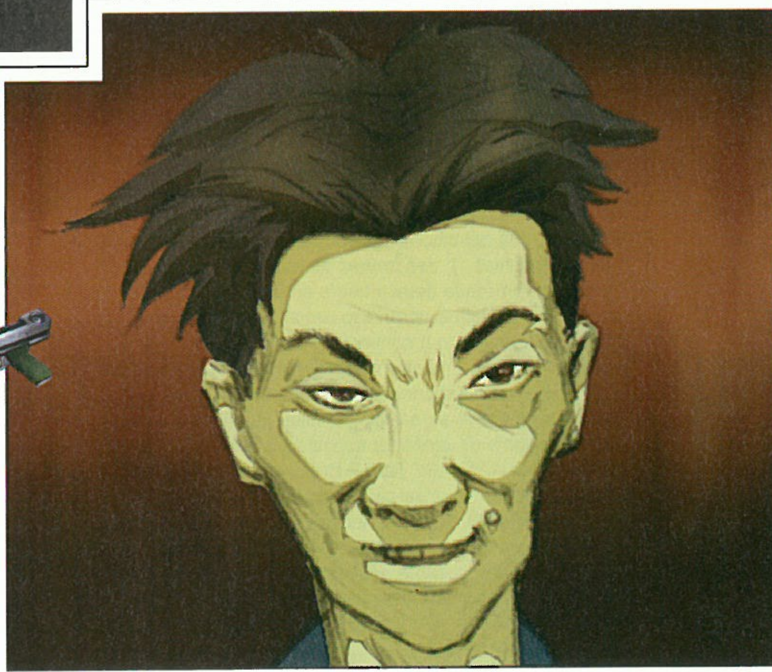


Si le début du jeu vous confrontera à des ennemis tout ce qu'il y a de plus classiques, par la suite, il semble qu'il en soit tout autrement.

Fear Effect semble regorger de surprises scénaristiques. Vivement le test !













Éditeur : Kalisto
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : mars 2000



Et hop, un petit mode deux joueurs en split, ça ne mange pas de pain et ça peut se révéler fun...

4 Wheel Thunder

Après le très moyen Buggy Heat, 4 Wheel Drive s'engage à son tour sur les chemins boueux de la simulation de courses tout terrain. Ambiance big foot et gros 4X4 assurée !



Ambiance Bercy pour les circuits indoor hyper sinueux. Pas le genre d'endroit où un big foot se sent à l'aise...

Au siècle dernier - putain ça fait tout drôle de dire ça ! - nos ancêtres découvrirent à l'occasion du salon E3 de Los Angeles une version pré-larvaire d'un petit jeu de caisses arcade, dans lequel vous pilotiez des 4X4 super puissants. En ces temps immémoriaux, la chose s'appelait Xleration et ne semblait pas promise à un avenir bien radieux... Hum, serait-ce pour ça que la sortie du jeu fut repoussée à mars de cette année et que son titre changea ? Allez savoir... Bref, toujours est-il que ce jeu de caisses arcade s'appelle désormais 4 Wheel Thunder, et qu'il semble doté d'une foultitude de bonnes choses... tout du moins sur le papier !

Que dit le communiqué...

Quatre types de véhicules (Big foot, Buggys, Jeeps et Quads) proposant des modèles physiques réalistes et des possibilités d'up-grades, 12 circuits en indoor ou en extérieur, des conditions climatiques variées (pluie, neige, brouillard...), des tonnes de modes de jeu, des Power up, un mode deux joueurs en split... Y'a pas à dire, le communiqué de presse est assez intéressant ! Mais bon, comme tout communiqué qui se respecte, celui de 4 Wheel Thunder verse dans le dithyrambique à outrance et ne mentionne pas quelques détails importants. La jouabilité sera-t-elle parfaite, les circuits seront-ils intéressants et variés, et quand sera-t-il de l'Intelligence Artificielle, hein ? Bref, tout ce que l'on peut affirmer aujourd'hui c'est que graphiquement le jeu semble tout à fait digne de la Dreamcast et que - sur les photos qui ornent ces pages - les véhicules affichent une modélisation impeccable. Maintenant, ne me demandez pas de me prononcer catégoriquement sur ce 4 Wheel Drive. Tss, tss, tss, je voudrais pas commencer ce siècle en déblatérant des conneries, hein !



Sur des circuits verglacés, il y a fort à parier que la tenue de route soit précaire.







Devant toi les années lumière



16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
Compatible Dreamcast

NEOGEOPOCKET
COLOR™

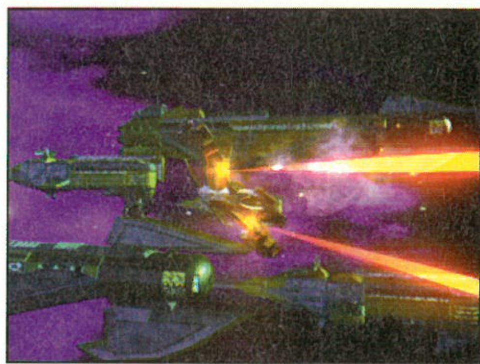
The Future Is Now*

SN

Trucs, astuces et conco
08 36 68 08 60 & 3615 N

*Déjà Le Futur

NEOGEOPOCKET, are trademarks of SNK Corporation







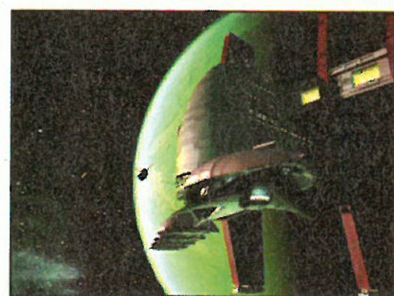
Éditeur :	Psygnosis
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	printemps 2000

« L'espace, l'ultime frontière... ». Euh, non, c'est dans Star Trek ça...

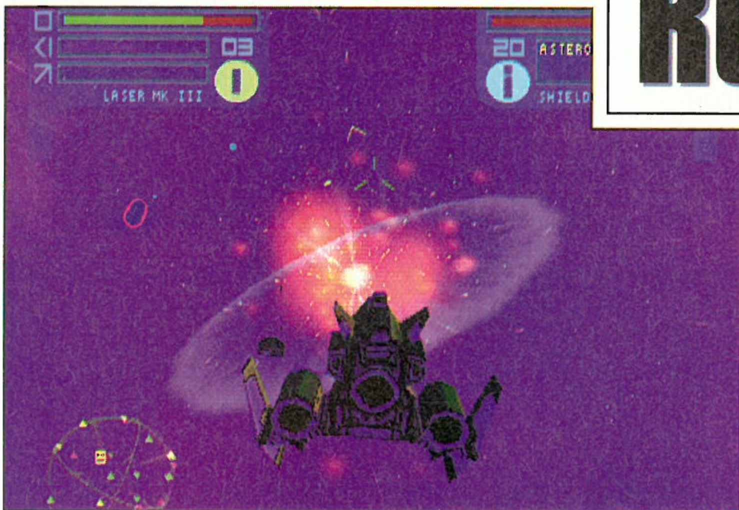


Jeu magnifique – et pas toujours reconnu à sa juste valeur – Colony Wars nous revient dans un nouvel épisode haut en couleur. Au programme, des vaisseaux, bien sûr, mais aussi de nombreuses améliorations. A priori...

Colony Wars Red Sun



Il paraît que, dans l'espace, personne ne vous entend crier. En tout cas, vos moteurs font du bruit. Pour l'ambiance.



La saga Colony Wars continue. Dans quelques mois, vous aurez l'occasion d'admirer un jeu bénéficiant de textures plus réussies, avec une musique orchestrale, des dizaines d'armes différentes, des vaisseaux entièrement paramétrables et cinq systèmes solaires que vous pourrez explorer à loisir. Voilà qui paraît pour le moins ambitieux, mais les précédents épisodes nous ont habitués à un certain niveau d'excellence, alors pourquoi pas ? Dans cet opus, vous incarnez Valdemar, un agent travaillant pour son propre compte. Voilà qui se révèle pour le moins curieux, dans un contexte de campagne militaire. La façon dont vous allez vous comporter pour ne pas froisser les susceptibilités des parties en présence devrait être intéressante...



Le meilleur moyen pour symboliser le plus court chemin entre un vaisseau et sa cible, c'est le rayon laser...

De vos choix dépend votre destinée

Le scénario de CWRS n'est pas linéaire. Ainsi, selon les choix que vous opérerez, vous aurez le loisir d'admirer jusqu'à six fins différentes. En fait, ce sont vos actions, au cours de chaque mission, qui déterminent la « voie » que vous allez suivre. Echouer et ne pas réussir un objectif ne signifie donc pas nécessairement que vous avez perdu. Simplement, vous ne vous dirigez pas vers la meilleure fin. Réussir à l'atteindre permet toutefois de rejouer à n'importe quel moment de l'histoire – une cinquantaine de missions sont d'ores et déjà prévues - afin de voir de quelle façon vos choix peuvent influer sur le jeu. Autant être excellent tout de suite, vous pourrez toujours vous montrer médiocre plus tard... Jouant toujours à fond la carte du combat spatial, ce nouveau Colony Wars paraît plus beau que jamais. Effets de lumière en pagaille, design des vaisseaux recherché, animation ultra fluide... Un véritable space opera ludique vous attend ici. La liberté que le jeu vous offre vous permet, au final, de décider dans quel camp vous préférez vous ranger : Navy ? League ? Peut-être est-il encore plus intéressant de s'entendre bien avec les deux... Sans se renouveler vraiment, CWRS fait figure de titre éminemment intéressant, qui semble mener encore plus loin la série. Lorsqu'on connaît la qualité des précédents épisodes, on se dit que ça n'est déjà pas si mal. Bref, même s'il fait partie d'un genre sous-représenté en France (normal, les jeux de ce genre ne marchent pas dans l'Hexagone), CWRS pourrait bien venir grossir avec bonheur la ludothèque des joueurs de goût. Il paraît qu'il en reste quelques-uns...

VIRTUAL GUN

AVEC MOTEUR DE VIBRATION

pour console PLAYSTATION™



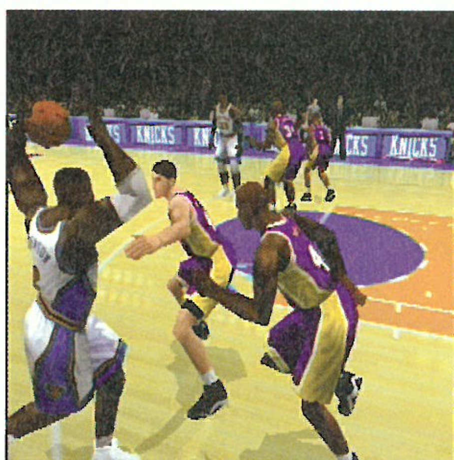
- Compatible avec le Guncon de Namco™
- Mode d' autochargement avec parties programmables
- Turbo avec mode de rechargement automatique
- Bouton ON/OFF pour vibrations

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*GUNCON est une marque déposée par NAMCO



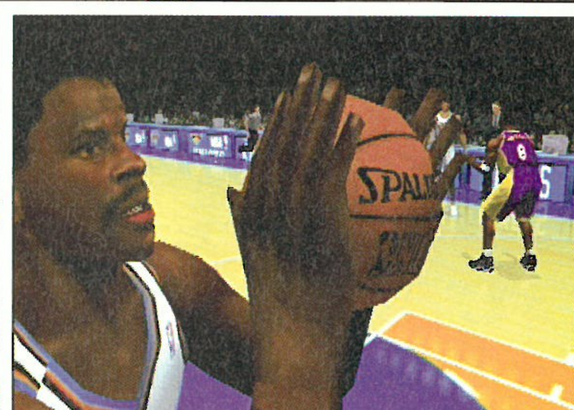


Le système de lancer franc est assez original, au moyen des touches de la tranche, vous devez faire se rejoindre les deux flèches. Pas évident.


Les défenseurs sont collants et très réactifs. Cool.



Éditeur :	Sega of America
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	février 2000


La bouille de Pat Ewing.

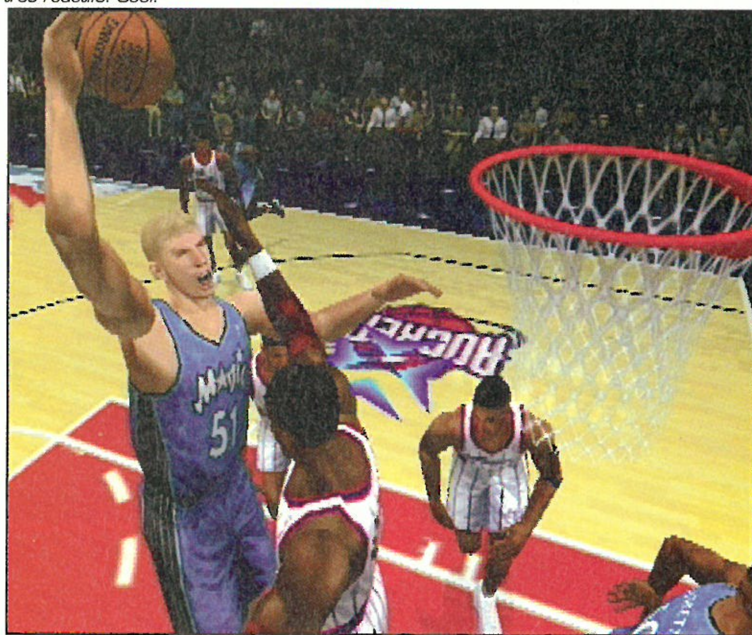
NBA 2000

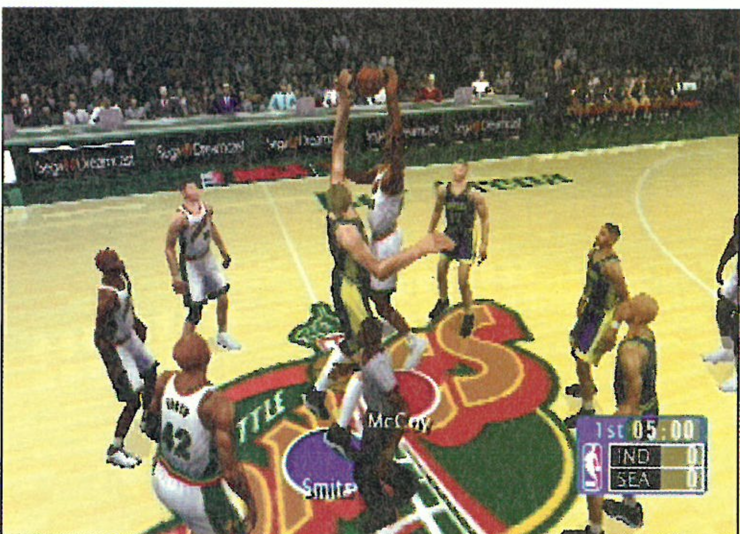
Après avoir cartonné dans les charts américains, NBA 2000 s'apprête à débarquer sur le Vieux Continent. Une simulation de ballon orange visuellement impressionnante.

Jusqu'à présent, les productions Sega sur Dreamcast se sont limitées à de simples conversions de hits d'arcade (House of the Dead 2, Sega Rally 2, Virtual On, Virtua Fighter 3, Zombie Revenge, la liste est longue). Okay, il y a bien Sonic mais, bon, on ne peut pas vraiment dire que le géant nippon se soit risqué à l'originalité en un an et un mois. Les mauvaises langues parleront de recyclage. Elles n'ont pas totalement tort. Mais pourquoi je vous raconte tout ça, moi ? Ça y est, j'ai perdu le fil de ma problématique néo-nietzschienne, zut...

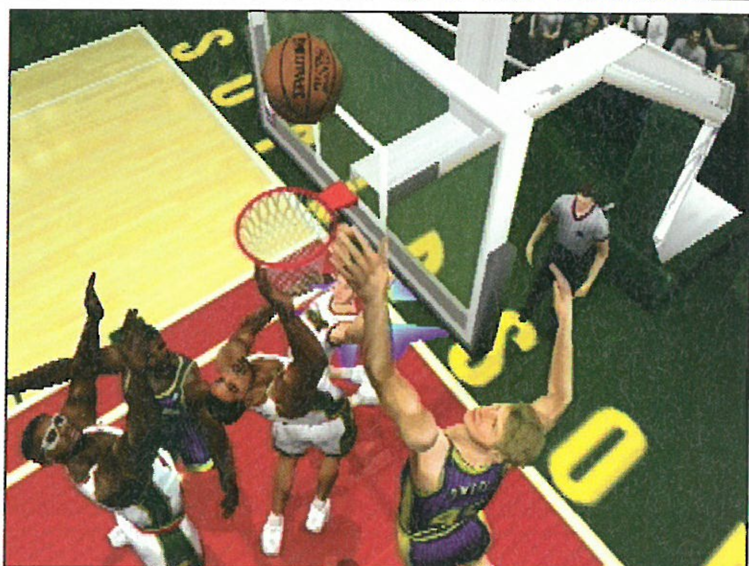
Une baffe visuelle

Ah, ouais, ça me revient (c'est fou le cerveau humain !). Tout ça pour dire, en fait, que NBA 2000 fait partie des rares vraies nouveautés de Sega. C'est sûr, pour ce qui est de l'originalité du concept, on repassera. La simulation de basket, tout le monde connaît : un parquet ciré à outrance par le fantôme de Marie-Pierre Casey et M. Propre, des chaussures à 1 200 francs qui couinent, un ballon orange, des multi-milliardaires de 3 mètres de haut et un panier. Ce n'est pas plus compliqué que ça. Maintenant si ce type de jeu ne nous surprend plus sur 32 bits, sur Dreamcast, c'est une autre affaire. Techniquement, vous vous en doutez, NBA 2000 explose tous les standards de qualité actuels. On ne pourra pas reprocher aux développeurs ricains de ne pas avoir tiré partie des capacités de la machine. La modélisation des joueurs est d'abord d'une précision diabolique : les visages (mattez les photos, on reconnaît parfaitement Pat Ewing), les muscles, les textures des maillots, les plis de la peau du cou (si, si !), raaaaah ! c'est beau ! On frise le photo-réalisme mais tout va tellement vite sur le terrain qu'on ne prend finalement conscience des détails de la réalisation graphique qu'en enclenchant le mode ralenti. Par contre, les jointures des articulations ne sont pas toujours très soignées mais, bon, rien de dramatique. Et puis le jeu regorge de plein de petits détails sympas. 128 bits obligent, le public n'est plus une infâme bouillie de pixels ; les spectateurs (modélisés en « fausse 3D » comme Parappa) gigotent dans tous les sens, on aperçoit le coach s'agiter nerveusement le long de la ligne de touche, le panier se courbe sensiblement après un dunk monstrueux, les joueurs se parlent. Cool ! Concernant la motion capture, là encore, difficile de rester de marbre. Les gestes sont ultra variés et s'enchaînent de façon très naturelle. Un vrai bonheur pour les yeux. Mais si la forme étonne, le fond, en revanche, ne risque pas de



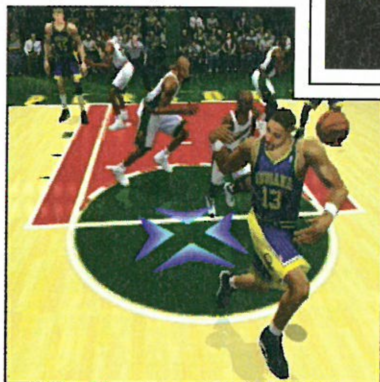


dépayser les habitués du genre. NBA 2000 s'en tient aux options de jeu habituelles (saison, play-offs, management, entraînement et tout le tintouin). Un petit mode scénario à la NFL QBC où des équipes historiques n'auraient cependant pas été de trop. Sinon, cette version bêta s'est révélée plutôt agréable à prendre en main, les défenseurs sont carrément agressifs, ils n'hésitent pas à « basher » vos smashes ou à vous arracher le ballon des mains. En revanche, le système de feinte nous a semblé un peu limité comparé à celui des NBA Live d'EA Sports. Allez, ça suffira pour aujourd'hui, encore un peu de patience, la dissection, c'est pour le mois prochain, les amis ! Normalement...

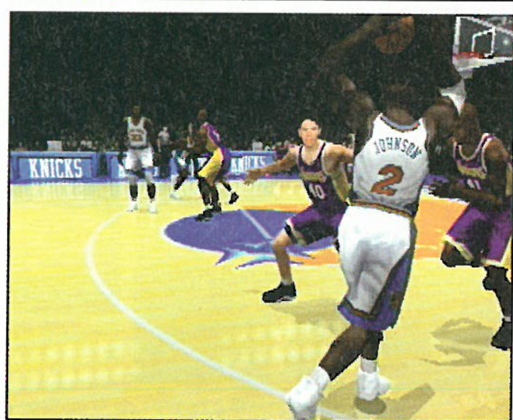


NBA 2000 propose une bonne vingtaine d'angles de vue. Certains sont très impressionnants mais peu jouables.

Quand Sega se décarcasse



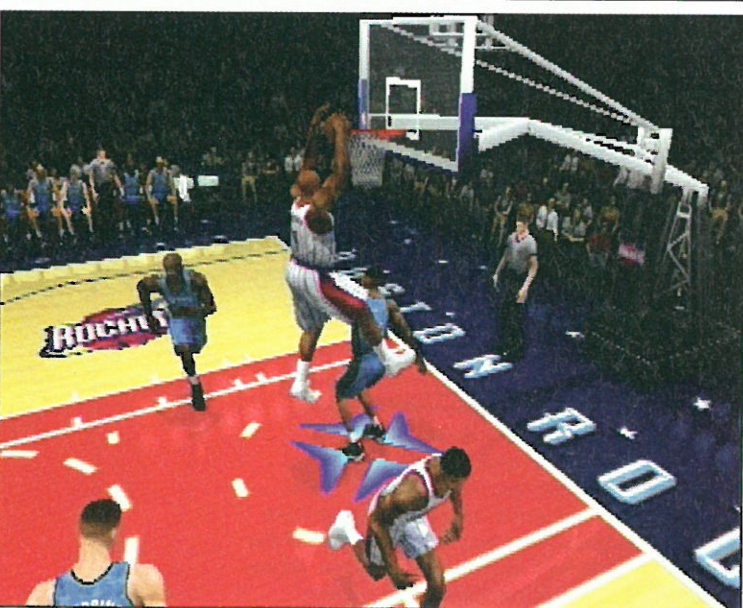
Les mouvements des joueurs ont du style, ici, une passe aveugle bien élégante.







Sur notre version, la vitesse de jeu en mode normal était anormalement lente. Bizarre.





Ce n'est pas parce qu'on mesure 1m86 et qu'on a 26 ans que l'on échappe au carton jaune ! Comprenne qui pourra.



Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	4 février 2000



Propres et ultra détaillées, les animations sont des chefs-d'œuvre du genre.

ISS Pro Evolution

Lorsqu'un jeu import vous a fait vibrer pendant plusieurs semaines, vous attendez, avec une certaine impatience, de vérifier sa qualité en version officielle. Pour ISS Pro Evolution, Konami semble avoir mis le paquet pour que le plaisir se prolonge encore longtemps.



Dans ISS Pro Evolution, presque tous les pays du monde sont représentés !

Nous avons beau passer des heures à nous convaincre du contraire, nous sommes vraiment des êtres sensibles. Si, si, je vous assure. OK, c'est vrai que déclamer à longueur de journée des blagues débiles ne nous dérange pas et trucider du zombi ne nous émeut point trop non plus. Pourtant, malgré cette apparente carapace en béton armé, il nous arrive d'avoir des sentiments… pour certains jeux d'exception. Prenez Kendy, par exemple, que l'on croise parfois avec Zelda DX greffé à la main, ou encore Greg et ses inséparables Pokémon (tiens, encore de la Game Boy). Limite émouvant. Eh bien, nous ne le répéterons jamais assez, dès que nous avons vu ISS Pro Evolution, ce fut le coup de foudre immédiat. Et ce bébé, soyez persuadé que nous le protégeons fièrement. Alors, lorsque le loup PAL a pointé sa truffe toute humide, nous avons tout d'abord serré bien fort les dents. En clair, on flippait que la conversion esquinte ce bijou. Haut les cœurs !, foi de kaktoificateur, ISS Pro Evolution version française s'annonce digne de son équivalent japonais, voire un chouia plus fun !

Les coups francs à l'entrée de la surface de réparation sont excessivement durs à marquer. Bon courage.



Peu de changements, bonne nouvelle

Que vous dire que vous ne sachiez déjà sur cette bombe vidéo-ludique ? Eh bien, que la version française devrait être une révélation pour de nombreux amateurs de foot. Pour être clair une fois pour toutes, ici il s'agit de simulation pure et dure. Le style zéro concession, vous poussant à développer vos attaques avec un profond sens tactique. On se situe à des milliards d'années lumière des matchs orchestrés par les patators de FIFA 2000 ! Dans cette version PAL, malgré l'apparition de légères bandes noires aux bords de l'écran, la vitesse d'animation reste hallucinante. Mieux encore, elle paraît avoir été accélérée ! Je vous avais prévenu, Konami a sorti le grand jeu. Les mouvements des joueurs s'exécutent avec une aisance et une spontanéité rares, et désormais les crochets s'effectuent de manière beaucoup plus coulée, moins heurtée. Un vrai plaisir. En revanche pour ceux qui, comme nous, attendaient des équipes de championnats nationaux, il semble qu'il faille repasser l'année prochaine. En effet, dans la version bêta qui nous fut proposée, seuls 16 clubs (2 équipes emblématiques de chaque pays) ont été regroupés dans une sorte de Super Coupe européenne. Nous attendrons la version déf', pour nous prononcer à ce sujet, mais visiblement rien de bien neuf dans le fond par rapport à la version jap'. La licence officielle n'est donc pas non plus du voyage occidental, mais l'orthographe du nom des joueurs (Ronnaldo à la place de Ronaldo, par exemple) est si proche de la vérité que cela ne gène pas du tout. Seul ou à plusieurs, ISS Pro Evolution reste néanmoins la référence absolue en matière de simu' de foot. Et ça, ce n'est pas près de changer.

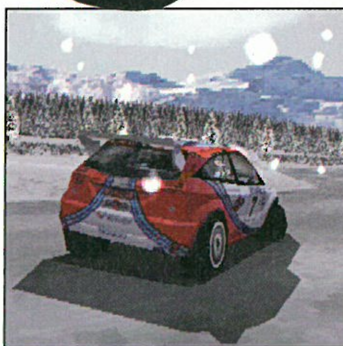




Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



Colin McRae Rally 2

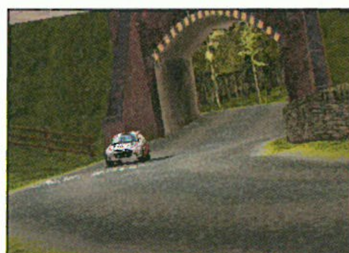


Des effets météo de toute beauté, même en cours de spéciale ! Ce second volet du fabuleux titre de Codemasters nous réserve de merveilleuses surprises.



Après de longs mois de parties de cache-cache, Colin est sorti du bois et commence à nous livrer, par bribes, les premières infos et images sur le bijou de simulation, en chantier depuis maintenant 2 ans. Une suite très attendue par les fans !

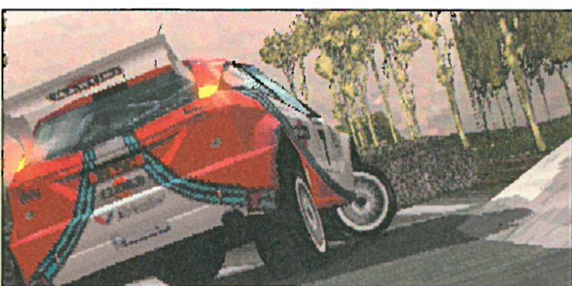
Colin McRae n'a peut-être pas été champion du monde des rallyes cette année, mais cela n'a pas empêché le développeur In-House de se jeter corps et âme dans ce projet très ambitieux. Faire mieux que Colin McRae Rally premier du nom semblait, en effet, relever de la gageure, tant ce premier produit était abouti. Pourtant, l'équipe composée de 28 membres semble avoir réussi son pari. Grâce aux données télémétriques fournies par Ford en rallye, la dynamique des voitures a subi de nettes améliorations. Suspension indépendante sur chaque roue, 700 polygones (au lieu de 400) pour la plupart des voitures, l'aileron arrière qui se fait la malle en cas de choc ou encore les pare-chocs qui se fendent en deux et traînent lamentablement sur le sol durant la course ! Toutes ces petites animations, ainsi que de nombreux autres détails ont été ajoutés sur les multiples circuits disséminés aux quatre coins de la planète. A ce propos, l'équipe a envoyé sur place plusieurs membres de son personnel, pour prendre des photographies des divers paysages et routes et, ainsi, tenter de reproduire les étapes le plus fidèlement possible. La météo sera variable au cours d'une même course et le nombre exact de voitures devrait certainement dépasser la quinzaine. Apprêtez-vous à vivre des sensations extrêmes !



Des vues caméra dignes de Gran Turismo !

Une modélisation exceptionnelle !

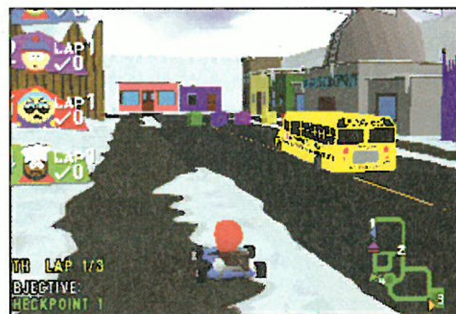






Éditeur : Acclaim
Machines : PlayStation et Nintendo 64
Sortie en Europe : février 2000

Les parcours sont truffés d'obstacles à deux francs comme des vaches ou des bus de ramassage scolaire.

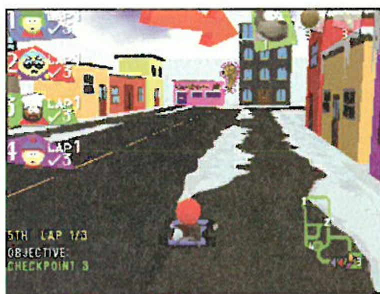


South Park Rally



Le mode deux joueurs n'apporte rien de bien réjouissant.







Les graphismes baveux avec des couleurs criardes rappellent parfaitement ceux de la série.

Tous les médecins du monde se sont complètement trompés. Cet hiver, ce n'est pas la grippe et autres maux de gorge qu'il faudra craindre, mais plutôt la Mario kartite aiguë qui contamine actuellement les éditeurs ! Alors si Crash Team Racing reste tout de même un bon remède pour se détendre, commencez dès à présent à exercer vos défenses immunitaires contre South Park Rally. Dans le fond il s'agit de courses de kart bien débiles, agrémentées de petits challenges pas trop difficiles, et surtout de l'humour bien fin de Stan ou encore Cartman (qui porte plutôt bien son nom pour le coup). Si vous aimez les simulateurs de Lego version vulgaire, alors bienvenue. Vous aurez compris qu'outre le caractère assez affligeant de la réalisation technique et l'intérêt plus que volatile du jeu, South Park Rally n'a pas grand-chose de neuf à proposer. Mais bon, les fans du genre trouveront néanmoins un bon nombre de circuits et de persos, ainsi que des gadgets de mauvais goût juste bons à choquer les bonnes mœurs américaines (comme les hallucinations avec Sadam Hussein ou le lâché de prostituées, au secours). A priori, prévoyez d'ores et déjà la piqûre de morphine pour faire passer la pilule.



Les différents décors dont nous gratifie cette version n'ont pour l'instant rien de très original.

Prenez-vous pour un oiseau, tentez des sauts invraisemblables.

Éditeur : Sony C.E
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : février 2000





Jet Moto 3

J'aurai toujours du mal à comprendre comment le mauvais goût peut parfois régner aussi ouvertement outre-Atlantique. Enfin, passons. 989 Studios, développeur assez moyen mais assez productif, nous gratifie du troisième volet de Jet Moto, soft de courses futuristes et supposées violentes. Le deux premiers sont passés dans nos pages du côté des zappings, et pour cause : ils étaient moches, saccadés, sans grand intérêt et peu maniables. Ce volet relève clairement le niveau, tout du moins côté réalisation. Les décors sont bien mieux modélisés, et l'animation a gagné en rapidité et en fluidité. Les circuits semblent assez sympas, avec quelques passages vertigineux. Néanmoins, la maniabilité est toujours aussi « particulière », pour ne pas dire autre chose... Nous verrons, lors du test approfondi, s'il y a de quoi accorder un peu plus d'attention à Jet Moto 3 qu'aux 2 précédents opus, mais globalement, sans vouloir être mauvaise langue, il y a peu de chances...





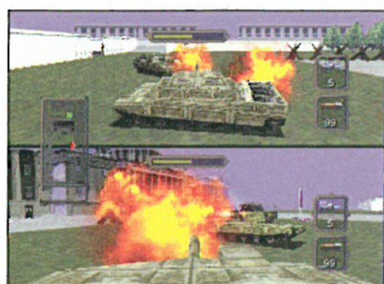
Battle Tanx II Global Assault



Éditeur : 3DO
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : 1er trimestre 2000

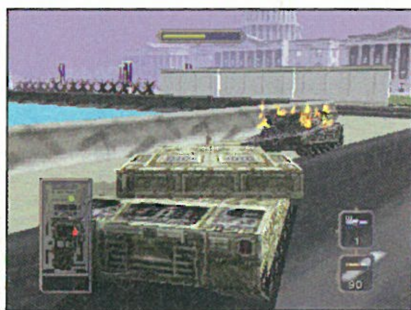


Beau, stratégique, original... non non, c'est une blague !





L'inévitable mode multi-joueurs.





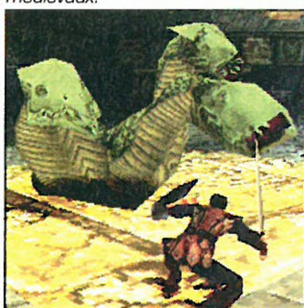
On change complètement de registre pour ce deuxième titre en préparation chez 3DO. Adieu les orcs et les squelettes, la magie et l'épée, et place à la guerre moderne et aux chars d'assaut blindés. Le principe de Battle Tanx II tient en un mot : « BeuuaaAaah ». But du jeu : latter le plus d'adversaires possible, tout en ayant le moins de considération possible pour l'environnement de jeu, à savoir de grandes villes des Etats-Unis ou d'Europe. Battle Tanx II incarne à merveille le principe du gameplay simple et accessible à tout boulimique d'action. Jouable jusqu'à quatre en écran splitté, ce titre proposera bien entendu plusieurs modes de jeu, qui, espérons-le, introduiront un peu de variété à ce principe binaire « moi vois, moi tue ». A noter que les jeux 3DO sont distribués par Infogrames en France.

Crusaders of Might and Magic



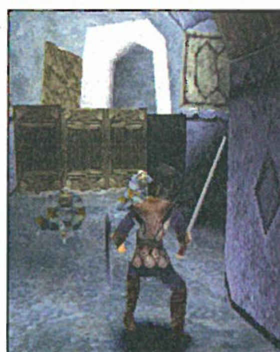
Éditeur : 3DO
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : janvier 2000

Les phases d'action vous feront affronter des boss mystico-médiévaux.





La vue à la 3e personne vous permet un certain recul.

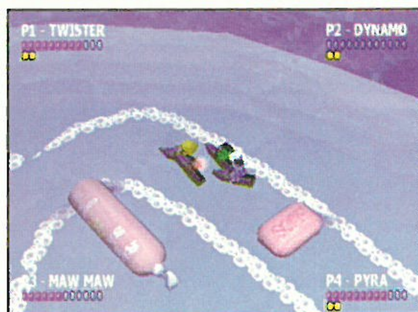




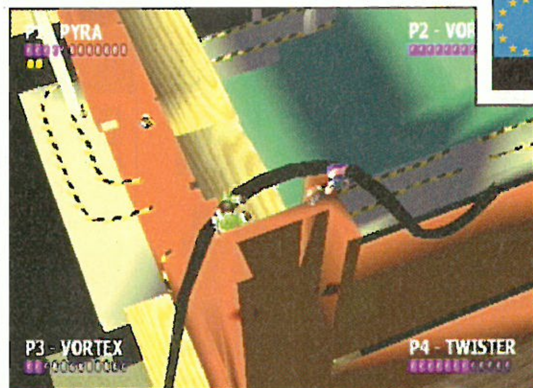
3DO s'attaque d'une manière plus tangible au monde de la console. Cette fois, on arrête les prises de risque démesurées, et on essaye côté softs avec des univers qui ont fait leurs preuves sur PC. C'est sûr, la dernière fois, ils ont carrément voulu lancer une machine avec le résultat que l'on connaît. Ce sera donc Crusaders of Might and Magic qui sera le premier titre PlayStation à introduire cet univers médiéval fantastique dans notre petit monde. Orienté action/aventure, le titre vous placera dans la peau de Drake, héros qui partira en croisade contre les forces des ténèbres en traversant 5 royaumes. Au total, 15 énormes niveaux divisés en 90 zones permettront au joueur de s'éclater un bon moment, d'autant qu'un soupçon de RPG lui permettra de développer son personnage plus en détails. Vous aurez à choisir votre optique de progression régulièrement, entre force, vitesse, résistance, etc. On pourra également acheter du matériel, entreprendre des quêtes facultatives, bref, Crusaders of M&M se présente un peu comme un Diablo en 3D temps réel. A surveiller.





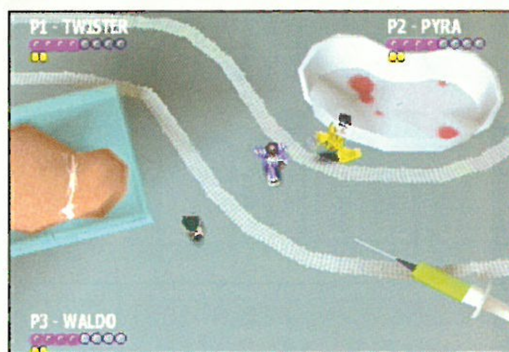


Fidèles à leur image, les modes multi-joueurs s'annoncent excellents. C'est sûr, plus on est de robots, plus on se marre.





Editeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000



Tout fiers sur les jets ski, les robots ne se font pourtant aucune fleur. Le but est d'être le dernier en piste !

Micro Maniacs

Chez les tarés du pad ou les organisateurs officiels de soirée entre potes, MicroMachines est considéré comme une référence en matière de fun. Pour ce quatrième épisode, les voitures laissent leur place à de petits robots.





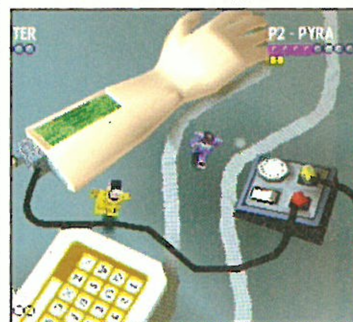


Hop à peine le petit déj' fini, que votre cuisine sert de parcours à ces courses délirantes.



Le coup de la perceuse restera longtemps dans la tête de ceux qui y succomberont.

Un exemple typique de décor bien débile et truffé de chausses trappes.



Alors que tout le monde tente péniblement de digérer ses derniers morceaux de truffes au chocolat, dans son coin, sans tapage excessif, Codemasters peaufine ses prochains gros titres. Alors en attendant de finir Colin McRae 2 ou la nouvelle fournée de TOCA, les autoproclamés « maîtres de la programmation » se sont attelés à la réalisation d'un nouveau MicroMachines, alias la course multi-joueurs débile et fun par excellence ! Hum, ouais je vous vois venir à quatre kilomètres : « Pfuii, ok ils vont nous faire le coup de la suite du retour de la vengeance version 4, au secours » ! Il semble cependant que ce titre nous réserve de belles surprises. A commencer par son nom : Micro Maniacs ! Pas la peine de se prendre pour l'homme le plus perspicace du monde pour comprendre que les bolides ont été mis au placard, remplacés instantanément par des minis robots au caractère furieusement délirant. Sortez les multi-tap, les courses débiles et les coups de fourbes vont se succéder.

Innover pour mieux se marrer

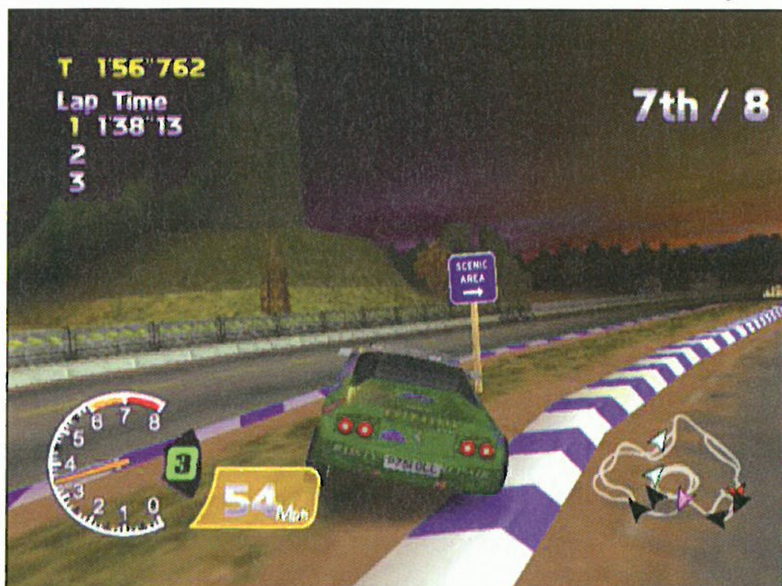
L'arrivée de ces petits robots remuants est liée aux folies du professeur Minimizer. Pas très bien dans sa tête, notre ami, le savant utopique rêvait d'un monde où tout serait plus vert, plus calme, plus petit. Résultat, vous aurez entre vos mains une palette de 12 persos, chacun possédant des attaques spécifiques pour calmer les ardeurs de ses adversaires. Bon esprit comme dirait M. Elwood. Débuté il y a près d'un an, le développement aborde désormais la dernière ligne droite. Et pour l'instant, malgré quelques maladresses rectifiables (comme des angles de caméra pas toujours pratiques), la sauce semble bien partie pour prendre, à nouveau. Les principales innovations reposent ici sur les aptitudes des persos (qui pourront entre autres utiliser des véhicules comme des jets ski, des skates, mais aussi des abeilles !). Ainsi, durant les quelques 42 courses effrénées et les nombreux modes de jeu qui vous attendent, les robots mettront vos réflexes à rude épreuve. En effet, comme d'hab', l'animation s'illustre par sa rapidité et le relief particulièrement prononcé promet de réjouissantes défenestrations. Sachez aussi que le moteur 3D permet d'afficher des environnements aussi farfelus (une chambre de bébé, l'atelier d'un bricoleur, le jardin de grand-mère, etc.) que détaillés. Avec sa prise en main immédiate, mais surtout délirant et convivial (jusqu'à 8 joueurs en simultané), Micro Maniacs devraient satisfaire les accros de la série en leur apportant des sensations nouvelles. Un simulateur de courses de lilliputiens, avouez qu'il y a plus triste.

Éditeur :	Titus
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	février 2000

La course de nuit devient un grand classique du jeu de bagnole !

Roadsters

Après des sorties simultanées sur PlayStation et Nintendo 64, Roadsters débarquera sur Dreamcast début 2000. C'est ce qu'on appelle rentabiliser un développement.



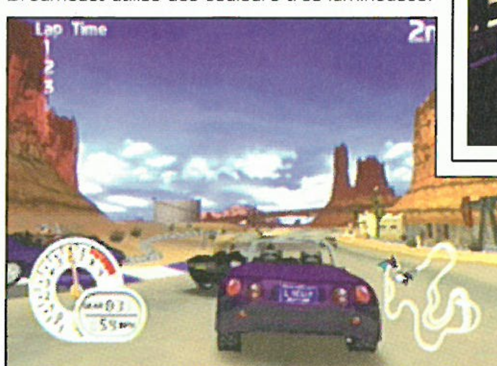
Big Ben s'effondre en dispersant généreusement ses débris sur la route !



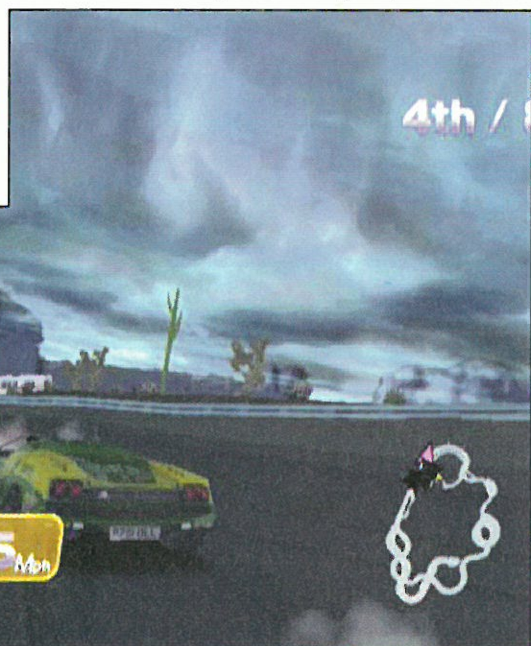


La vue de haut vous permet de mieux anticiper les tracés des pistes.

Contrairement à la version N64, la mouture Dreamcast utilise des couleurs très lumineuses.



L'atmosphère est orageuse, sur ce circuit !



Développé par les studios Player One aux Etats-Unis, Roadsters sur Dreamcast proposera encore (comme pour la version N64) de la course de bagnoles très orientée arcade. Vous commencerez par piocher dans une vingtaine de modèles de voitures avant de connaître un trip digne des Fous du Volant. Très similaire, dans son concept, à Speed Devils sur la même plate-forme, Roadsters vous fera goûter aux joies des circuits ouverts et des catastrophes naturelles en tout genre. Par exemple, lors d'une course, il ne sera pas rare d'être exposé à des avalanches, tremblements de terre ou autres catastrophes, qui, soit dit en passant, viendront sérieusement pimenter les courses. En effet, il faudra éviter les routes enflammées ou les gravats qui jonchent le bitume pour espérer terminer dans les premiers. En bref, plus les tours s'enchaînent et plus les circuits deviennent infernaux ! Vous l'aurez compris, Roadsters n'a rien de la simulation de conduite ultra réaliste, son credo étant de privilégier le fun et rien d'autre. Si l'on songe à Speed Devils (Ubi Soft), on se dit qu'il y a comme un air de « déjà vu ».

Passe-muraille et fusion !

Le titre promet un total de huit pistes très vastes dotées de barrières placées aléatoirement, selon le type de course. Trois catégories sont à décoincer avec, à la clé, un événement funeste (éclairs, tornades, volcan en éruption...) pour chacune de ces nouvelles pistes. Bien entendu, les joutes de vitesse vous feront gagner de l'argent et vous permettront d'investir dans la mécanique, pour customiser votre bolide ou, pourquoi pas, pour passer dans une division supérieure. On trouve ici un petit côté gestion fort sympathique qui sort des sentiers battus des sempiternels et classiques jeux de caisses. En revanche, la qualité du soft demeure, pour l'instant, encore assez mitigée. La version que nous avons eue entre les mains gérait assez mal la détection des collisions, et la maniabilité n'était franchement pas au rendez-vous. Les autos donnent l'impression de fusionner avec le sol, tandis que la sensation de vitesse, elle, manque cruellement de dynamisme. Mais, bon, l'éditeur français Titus nous a certifié que le jeu était loin d'être terminé et que tous ces soucis ne seraient que de mauvais souvenirs dans la version finale. Rendez-vous en février 2000, pour voir si des améliorations ont été apportées au jeu.

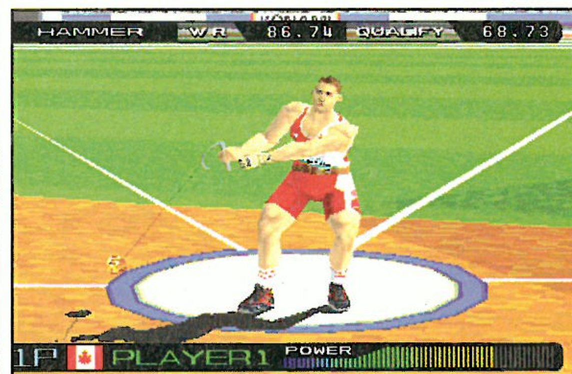




La motion capture des sportifs est stupéfiante de réalisme. L'effort se lit vraiment à l'écran.



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : début février 2000



Ah, le lancer de marteau ! Un grand moment de stress pour allier force et précision au millième près.

International Track and Field 2

« Allez, allez, donne tout ! 'Tain mais reste la tête dans le guidon, crache tes tripes ! Explose-toi, tu peux le faire ! » Voilà, à peu près, ce qu'on peut entendre, en jouant au très explosif International Track & Field 2. Vivement les J.O. de la rédac'.



On regrettera qu'il n'y ait que douze épreuves proposées, dont seulement quatre nouvelles. Mais bon, le fun reste présent.



Il faudra s'entraîner encore plus que dans le premier opus pour battre le moindre record. Ça sent les foulures de pouces.

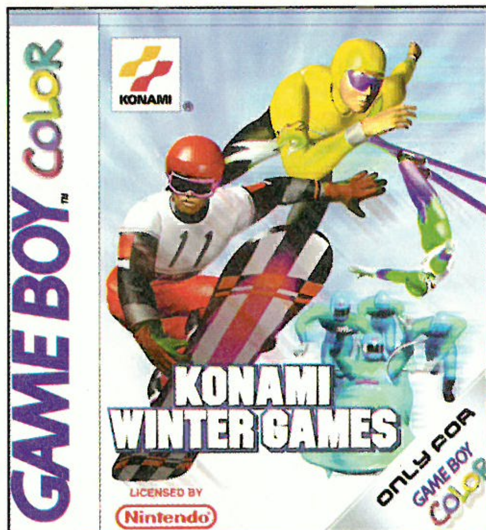


Le cyclisme constitue l'une des nouvelles épreuves les plus épuisantes à franchir. Prévoyez des relais !

En matière de viticulture, les années se suivent et se ressemblent rarement. Ainsi, selon les conditions météorologiques de l'année et divers autres facteurs plus ou moins subtils, on obtient des crus de qualité oscillant de l'excellent au complètement exécrable. Eh bien, cette année, on pourrait dire que Konami a été touché par les dieux vidéo-ludiques, tant le cru 99 de l'éditeur est à couper le souffle. Loin des bruyants Nintendo, Capcom, Square ou Sony, les développeurs de Konami se sont employés à nous offrir un florilège d'originalité et de variété, tout en sachant mêler quantité et qualité. Metal Gear Solid, Silent Hill, Suikoden 2, Dance Dance Revolution, ISS Pro Evolution et désormais International Track & Field 2, que dire devant une telle démonstration de force dans des genres tous différents ? Une telle réussite est tout simplement incroyable et, si quelqu'un trouve une explication, qu'il n'hésite pas à nous l'envoyer. Enfin, quoi qu'il en soit, en avant-goût des prochains Jeux olympiques de Sydney qui se dérouleront au cours de l'été 2000, Konami nous propose, avec IT&F2 (c'est plus rapide), une seconde version de l'un de ses premiers grands succès sur PlayStation. Depuis juin 96, le principe n'a pas changé et il suffit toujours de mitrailler le plus vite possible les touches de son pad. La convivialité reste très présente et les affrontements sportifs entre quatre joueurs s'annoncent déjà très chauds.

Adieu pad tant aimé

Si vous n'aviez qu'un souvenir du premier Track & Field, ce serait probablement les douloureuses courbatures aux mains. Eh oui, même virtuel, il s'agit bien ici de sport et il faudra tout donner, si vous souhaitez battre quelques records du monde ! Cette fois-ci, douze épreuves bien physiques ont été regroupées, dont de nombreuses complètement inédites. Ainsi, outre les traditionnels 100 mètres sprint, saut en longueur et lancer de marteau, vous retrouverez le 1 km en vélo, l'haltérophilie ou encore le canoë-kayak et le cheval d'arçon. Il y a donc vraiment de quoi faire, mais aussi de quoi s'émerveiller, tant la réalisation technique se révèle de tout premier choix. Motion capture saisissante de réalisme, modélisation des sportifs précise et détaillée, juste un mot : whaou ! A nous les médailles !



Konami Winter Games (GBC)

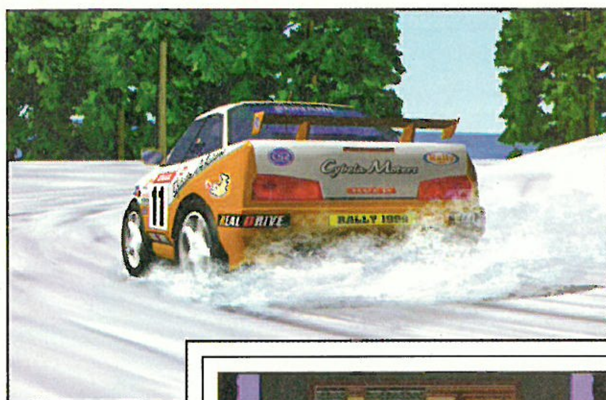


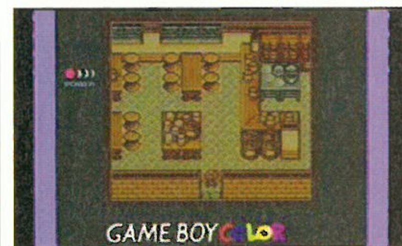
Beatmania (PS)


Deadly Skies (DC)



Éditeur :	Konami
Machines :	PlayStation, Dreamcast Game Boy color
Sortie en Europe :	courant 2000


Konami Rally



Azure Dreams 3

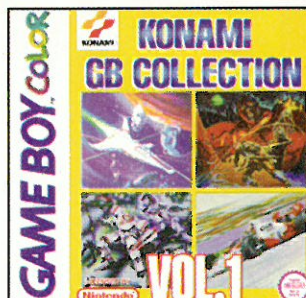
Konami à l'assaut de l'Europe

Sans conteste possible, l'année 99 fut marquée de l'empreinte Konami ! Multipliant les chefs-d'œuvre et les créations originales, l'éditeur a su dynamiser un marché qui tendait à se pantouflardiser. Et ça n'est pas près de s'arrêter.

Ah ces veilles de bouclages, toujours aussi folkloriques ! C'est dans ce contexte de speed et de soirées pizzas que je n'ai pu échapper à une nouvelle mission imposée. Comme vous avez pu le comprendre, en regardant les images qui agrémentent cette page, il s'agit d'une présentation express de la gamme Konami pour la première moitié 2000 ! Histoire de ne pas faire de jaloux et de compliquer ma tâche, l'éditeur a décidé de sortir une tonne de titres sur Dreamcast, PlayStation et Game Boy Color. Débutons par la tranche musicale, qui fait actuellement la fortune de l'éditeur sur l'archipel nippon. En effet, le début d'année marquera l'arrivée de Beatmania et Dance Dance Revolution transformant à eux deux votre PlayStation en un objet très funky. Quant au très précieux Konami Rally dont l'objectif est de se faufiler subrepticement entre V-Rally 2 et GT2, il devrait faire saliver les amoureux de belles mécaniques début mars. Tout s'accélère donc. Pourtant, histoire de cultiver corps et esprit, Konami prévoit aussi le débarquement des excellents RPG que sont Vandal Hearts 2 suivi, au cours de l'été, de Suikoden 2. Mais je m'aperçois que les possesseurs de Dreamcast commencent à s'inquiéter. Pas de panique, Deadly Skies la première simulation de vol 128 bits s'apprête à prendre son envol. Un joli clone de la série des Ace Combat version Dreamcast, voici de quoi vous mettre en appétit.

Destination Game Boy

L'ancêtre des consoles encore en exercice pète vraiment la forme, en ce moment. Tous les éditeurs courtisent ses 80 millions d'usagers et la qualité des jeux devient carrément stupéfiante. Pour ne pas rater le coche, Konami s'apprête à lancer de nombreux titres sur ce format. Alors si Metal Gear Ghost Babel fait office de fer de lance de cette nouvelle invasion, il ne faudra pas oublier l'arrivée d'Azure Dreams, une conversion du Tactical-RPG parue sur PlayStation. Vous l'aurez compris, Pokémon ne gardera pas longtemps le monopole de l'élevage de monstres. Dans la foulée très sportive, l'éditeur prévoit aussi la sortie de F1 World GP 2, ISS Millenium, Track & Field 2, sans oublier Winter Olympics ! Ouf, je reprends enfin mon souffle ! Comme vous vous en apercevez, à ce rythme, la Game Boy Color n'est pas prête de perdre la forme. Ainsi, après ce rapide tour d'horizon, on s'aperçoit que Konami semble décidé à débuter l'année 2000 sur les chapeaux de roue !



Konami GBC Collection


F1 World GP2 (GBC)


Deadly Skies (DC)



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JP24

❑ **Oui, je profite de votre offre pour m'abonner 1 an à Joypad (11n^os^)**
au prix exceptionnel de 279 F au lieu de 385 F.
Je réalise ainsi une économie de 106 F !

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| Date de naissance |_|_|_|_|_|_|

Signature :

Offre valable 2 mois réservée à la France métropolitaine. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



Les combats en temps réel de toute beauté dynamisent parfaitement l'action.



Éditeur :	Enix
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	février 2000



Les décors s'affichent avec une profusion de couleurs et de détails. Final Fantasy VIII paraît terne à côté.



Un grand classique des RPG japonais : les amourettes ! Heureusement le scénario ne se limite pas à cela.

Star Ocean The Second Story

Grâce à la série Final Fantasy, le RPG a gagné ses lettres de noblesse en Europe. Pourtant seule cette série a connu un réel succès. Un constat qui pourrait bien changer avec l'arrivée d'Enix, l'éternel concurrent de Square.





Déconcertante, voilà comment nous pourrions caractériser la vague des RPG qui daigne enfin déferler sur l'Europe ! Que voulez-vous, après des décennies de sevrage, certains joueurs peu accoutumés au marché import, risquent en effet de ne plus trop comprendre sur quelle planète ils vivent. Tout a débuté avec l'apparition de Final Fantasy VII, catapulté, d'on ne sait où, hop comme ça. Non, non, ne faites pas trop les malins car pour des milliers de joueurs français, si la saga des FF fait désormais partie de leur paysage vidéo-ludique, je peux vous assurer que certains se demandent encore où sont passés les six premiers épisodes ! Lorsqu'on suit une série, et contrairement à Star Wars, on aime bien en connaître la genèse avant de passer directement par la case Episode VII et VIII ! Eh bien, apprenez que cette tendance n'est pas prête de s'arrêter car, Enix s'apprête à se lancer dans l'arène avec Star Ocean The Second Story ! Ok, ceux qui ont manqué le premier volet sur Super Nintendo n'auront droit à aucune séance de rattrapage, mais vu la richesse et les charmes graphiques du titre, on passera l'éponge, comme d'habitude.

Impossible de résister

En attendant toujours le fameux Dragon Quest VII, Enix a décidé de créer un clone de Final Fantasy VII histoire de s'occuper un peu. Avoir comme objectif de rivaliser avec la superproduction de Square, rien de tel pour motiver les troupes. Pourtant bien que les développeurs aient repris le style graphique de FFVII, c'est-à-dire des décors en 2D pré-calculés où s'intègrent les différents persos, de nombreuses différences avec le modèle made in Square rendent cette aventure unique. L'univers tout d'abord s'oriente plus vers l'héroïc-fantasy, avec ses vastes châteaux et son design mélangeant astucieusement éléments moyenâgeux et quelques touches de modernité. L'ambiance est aussi moins sombre, grâce à un rendu graphique utilisant des couleurs beaucoup plus vives et des musiques très puissantes et mélodiques. Sachez aussi que le jeu vous laissera au départ le choix entre deux héros. Bien évidemment, une fois l'aventure finie, vous aurez la possibilité de la revivre sous un éclairage différent avec l'autre perso. Franchement d'un point de vue aussi bien esthétique, que ludique, les deux CD regorgent de paysages inoubliables et d'actions effrénées. Le système de combat en temps réel est à lui seul excellent. Le jeu gagne énormément en dynamisme surtout que les transitions entre phase de recherche et combat s'effectuent de manière très coulée. Alors, malgré les quelques lourdeurs du scénario et les dialogues parfois interminables, c'est avec impatience que nous attendons de nous plonger dans la seconde histoire de Star Ocean.

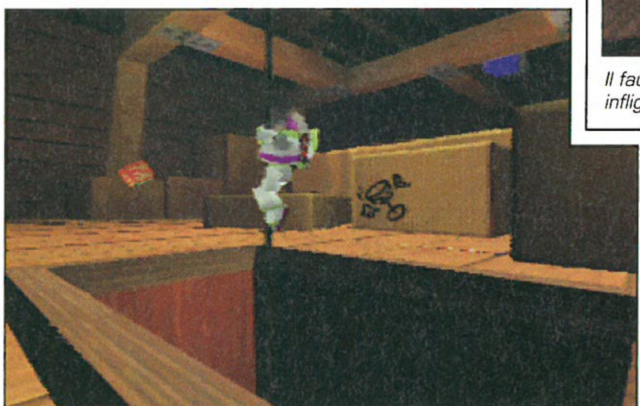
Éditeur : Activision
Machines : Nintendo 64 et PlayStation
Sortie en Europe : février

Toy Story 2


Une vue subjective vous permet de mieux viser vos adversaires.


Il faudra d'abord épuiser ce boss avant de lui infliger une correction.







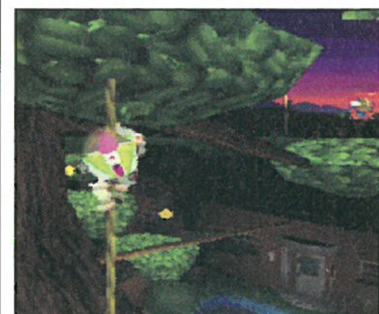
Le premier opus de Toy Story était sorti en 1995 sur Super Nintendo et Megadrive. Et dire qu'à l'époque, le mot 3D était encore tout frais

Sorti très récemment dans les salles obscures américaines à la date de Thanksgiving, Toy Story 2 revient avec ses jouets en 3D et un nouveau scénario délirant. En effet, un farouche collectionneur de figurines dérobe Woody pour le revendre au Museum des pièces rares. Du coup, entraîné par l'intrépide Buzz l'éclair, la joyeuse troupe de jouets (composé de M. Pomme de Terre, Slinky le chien, Rex, Hamm...) part en croisade dans la ville pour ramener Woody, avant le retour d'Andy (son joyeux propriétaire) du camp des cow-boys. Le film ne manquera pas de vous surprendre par la qualité de son scénario puisque vous retrouverez le temps d'un crossover inattendu, nos héros en compagnie de... la poupée Barbie ! Toujours en étroite collaboration avec les studios Pixar Animation, Disney nous signe là son troisième long métrage en images de synthèse depuis A Bug's Life. Et comme à l'accoutumée, de grandes stars viendront prêter leurs voix aux personnages pour cette occasion. Parmi elles, Tom Hanks (Woody), Tim Allen (Buzz l'éclair), Don Rickles (M. Pomme de Terre) et bien d'autres. Ce qui nous amène enfin à vous parler de la version en jeu vidéo, développée par Traveller's Tales (à qui l'on doit Rascal sur PlayStation).

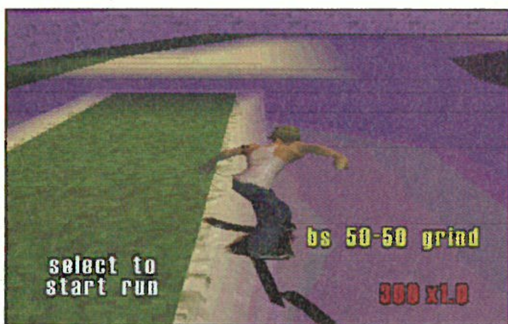
Plates-formes et planètes

De cette fusion du septième art et du ludique, on obtient un titre de plates-formes en 3D très sympathique, qui privilégie la recherche et l'action. Vous incarnez Buzz et devrez récolter des bonus pour progresser dans un niveau supérieur. Pour cela vous vous plierez à des séries d'épreuves plutôt dirigistes, déterminées par les caprices de vos antagonistes. Cela peut se traduire par une course contre un bolide ou la recherche des soldats perdus.
En bref, pour arriver à vos fins, il faudra résoudre pas mal d'énigmes et vous lancer dans une inlassable quête étonnamment variée. Autrement, du point de vue des capacités de votre héros, celui-ci peut effectuer des doubles sauts grâce à son aileron mécanique, faire la toupie sur ses adversaires ou encore balancer de majestueux rayons laser. Ces derniers, une fois concentrés, augmentent l'étendue des dommages sur vos ennemis. Pour plus de précision, une fonction de snipe (très à la mode) vous permet de basculer en mode subjectif et de locker vos cibles. Graphiquement très coloré, les effets de brouillards légendaires de la N64 n'atteignent heureusement pas leur paroxysme malgré l'absence de compatibilité avec le Ram Pak. Ce qui nous laisse présager d'un bon petit titre en perspective pour le début de l'an 2000. Toy Story 2 est également prévu sur PlayStation, et plus tard sur Dreamcast.


Buzz peut grimper aux cordes suspendues.



Un gameplay assez technique mais une réalisation pour l'instant un peu juste.

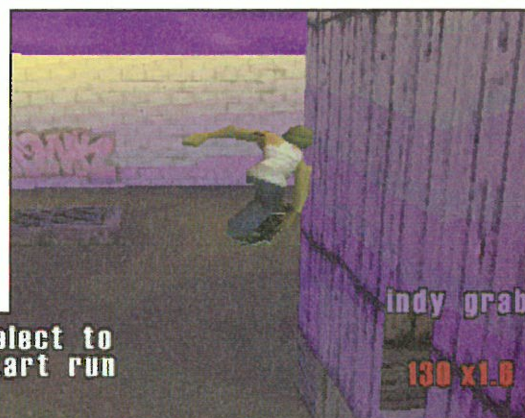




En fin de run, les flics vous collent aux basques !



Éditeur :	Take Two Interactive
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	février 2000



Trasher Skate and Destroy

Un petit séjour de trois jours à la montagne, un jeu de snowboard à tester, une simu' de skate en preview, ma foi, la vie est belle. Ah, tiens, on m'apprend que je dois repartir à la montagne ce week-end ! Et voilààààà !!!

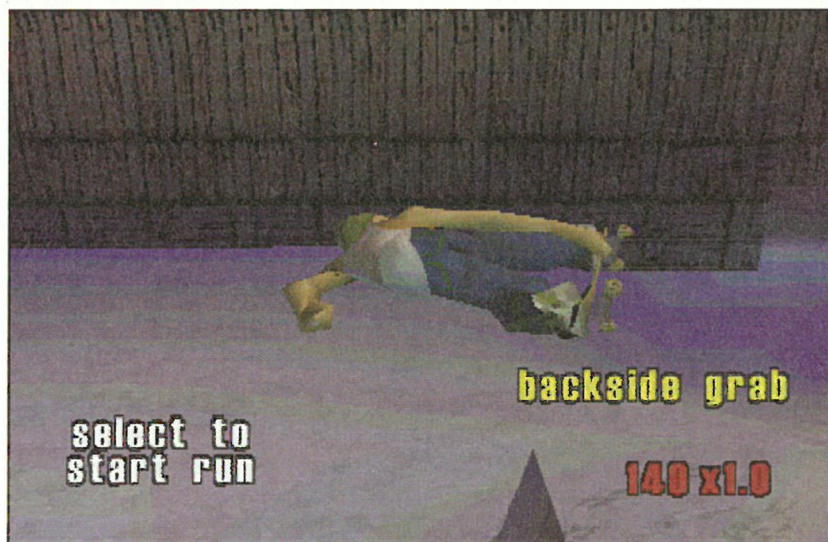


Des personnages qui ont la grosse tête.

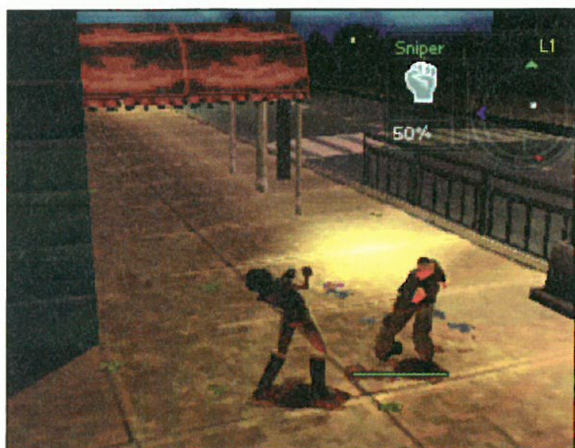
Après avoir donné dans le « gangsta-game » politiquement incorrect (GTA, GTA2, arf, arf !), l'équipe de Rockstar Games part sur les traces d'Activision, en s'attaquant à l'une des disciplines sportives les plus alternatives de la planète ; on veut, bien entendu, parler du skateboard. Un challenge de taille pour les développeurs qui sont tout simplement condamnés à faire au moins aussi bien que le fantastique Tony Hawk's Skateboarding. Eh, eh, pas évident, hein ?

Ça sent le sapin, mais...

Le bilan, s'il reste mitigé, est cependant loin d'être catastrophique. Pour simplifier, disons que le bon côtoie le médiocre. Visuellement, c'est indéniable, Trasher n'est pas aussi chiadé que le titre d'Activision. Les mouvements de votre skater, par exemple, sont nettement moins stylés et la qualité des textures, tout comme celle des décors d'ailleurs, est inégale. L'animation souffre également d'une pesanteur assez désagréable (les chutes rigolotes durent trois plombes !). De plus, on ne retrouve pas la vélocité qui a contribué à faire de Tony Hawk une petite merveille ludique. Là, c'est sûr, si les développeurs ne font pas un petit quelque chose, une fin de carrière dans la rubrique Zapping est à prévoir. Franchement, ce serait vraiment dommage. Comme nous le sous-entendions un petit peu plus haut, Trasher dispose cependant d'un réel potentiel. Le gameplay, à l'instar de celui du titre d'Activision, est relativement technique. Tout d'abord, l'élan tient une place importante et conditionnera la tenue de votre équilibre (notamment lors des grinds) ainsi que la réussite des grosses rotations. On est donc constamment obligé de relancer la planche avec sa petite papatte. Les réceptions, quant à elles, demandent un certain doigté, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Concernant l'interface des tricks, la prise en main est un peu plus complexe que celle de Tony Hawk, et rappelle, pour certaines figures, celle de Cool Boarders 2 (il y a pas mal de combinaisons de touches, en fait). Rien à dire sur le nombre de tricks. Au départ, on commence avec une bonne petite trentaine de figures de base (ollie, nollie, flips, grabs, rotations), puis, au fur et à mesure de votre progression, vous obtenez de nouvelles manip'. Pas mal du tout. Autres réjouissances en vrac : en fin de run (précisons qu'il s'agit de runs clandestins), les flics essaieront de vous coincer au moyen d'un shocker (un bidule électrique paralysant), vous pouvez casser votre skate, vous faire sponsoriser, chaque chute entraîne des pertes de points de vie (un télescopage avec une rame de métro ou une voiture vous tuera !) et il est impossible de remonter un hand-rail en faisant un grind (réaliste). Voilà, j'vous ai tout dit. J'vous laisse, on m'attend à Tignes !

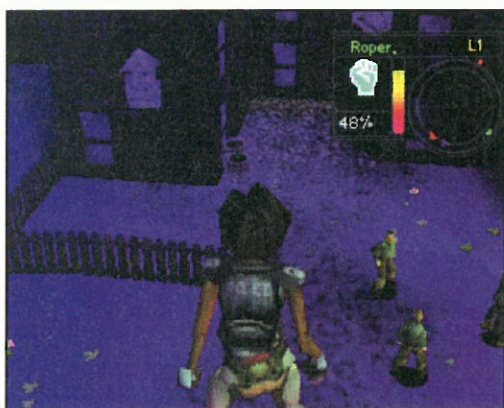


Éditeur :	Eidos
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000



La ville est immense et les rencontres que vous y faites nombreuses.





Urban Chaos

Développé par un jeune studio britannique du nom de Mucky Foot (« Pied Sale » en anglais (!)), Urban Chaos résume en deux mots l'ambiance générale du jeu. Attendez-vous à vivre quelques émotions fortes au sein de la jungle urbaine d'une grande ville...

Dans Urban Chaos, vous incarnez Darci, une jeune femme au grand cœur et aux réflexes rapides, et évoluez dans une ville immense, divisée en plusieurs quartiers. Selon les endroits où vous vous baladez, les ambiances sont quelque peu différentes, tout comme les gens que vous croisez. Le mot-clé qui définit Urban Chaos est « liberté ». Ici, vous êtes libre d'explorer ce que bon vous semble. C'est une volonté délibérée de la part des développeurs. Ainsi, vous pourrez vous déplacer sur les toits, dans les rues ou encore à l'intérieur du métro ou des égouts de la ville. Il y a ainsi plusieurs niveaux d'exploration possibles. Et plusieurs moyens de locomotion aussi. Prendre le métro, chevaucher une moto, se jeter en deltaplane du haut d'un building (!)... Tout cela sera réalisable. En tout cas, disons que tout cela est prévu.

Entre désir et réalité

Car oui, même si Urban Chaos, sur le papier, paraît prometteur, on ne peut encore jurer de rien. La pré-version que nous avons eue entre les mains nous a laissés une assez bonne impression, avec toutefois l'éternelle réserve du « attendons de voir si une foule de petites choses vont être corrigées ». Darci se déplace un peu comme Lara Croft, mais de façon plus nerveuse. En fait, ses mouvements sont ici plus vifs mais ils perdent indéniablement en précision. On a vraiment du mal à maîtriser son personnage. Espérons que ce détail, par exemple... sera corrigé. Question baston, vous pouvez vous battre à mains nues ou bien utiliser différentes armes (pistolet, fusil, grenades...). Il faudra vous montrer sans pitié, pour vous débarrasser des hordes de voyous qui ne manqueront pas de sévir. Car l'ambiance « fin du monde » est de rigueur. Le jeu débute sur une prophétie alarmante de Nostradamus (remis au goût du jour depuis quelques mois) et la ville dans laquelle vous évoluez semble atteinte par tous les maux. Le crime est un poison, vous serez l'antidote (oui, je sais, c'est une phrase tirée de « Cobra », avec Stallone). Espérons que le jeu sera assez bon pour vous motiver lors de vos longues séances de « nettoyage ».

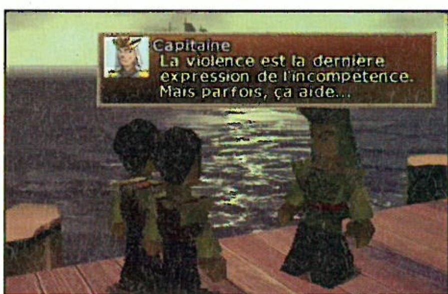


Une vue imprenable sur la racaille ! Elle est pas belle la vie ?



En haut de l'écran, une fenêtre vous indique l'arme que vous utilisez. S'il y a un chrono dessous, c'est que votre mission est limitée dans le temps.

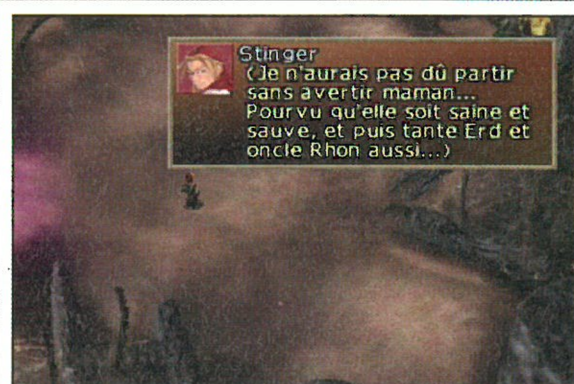








Éditeur :	Sony
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	février 2000



« Maman »... Bon, ça prouve au moins que le héros n'est pas très vieux.



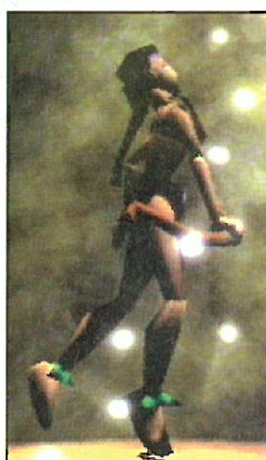
Première rencontre avec Windleaf. Ça ne commence pas très bien...

Shadow Madness

Développé par la société américaine Crave pour Sony, Shadow Madness est un RPG dans lequel on pouvait placer quelques espérances. Le résultat se révèle assez mitigé. Explications...

L'histoire de Shadow Madness n'a rien que de très banal. Vous incarnez, ici, un jeune garçon du nom de Stinger. Retrouvant son village en proie aux flammes, il décide de s'attaquer à la source du mal et croise, sur sa route, deux compagnons : Windleaf, est une jolie elfe dotée de pouvoirs magiques, tandis que Harv-5 est un robot sans grâce qui quittera sans regrets le train-train quotidien de la ferme (Harv est sans doute ici l'abréviation d' « harvester » qui signifie moissonneur en anglais). L'ambiance générale de Shadow Madness est sombre, tout comme l'est son ambiance graphique. Toutefois, au-delà de cela, les dialogues - quoique gentiment « gamins » - sont souvent teintés d'humour.

Du côté réalisation, l'inspiration des Final Fantasy est évidente. Les personnages, en 3D, évoluent dans des décors fixes. De même, les rencontres avec les monstres sont aléatoires. Mais inspiration ne signifie pas plagiat et il faut avouer qu'il est difficile de véritablement innover dans ce genre déjà bien rôdé qu'est le RPG. Seulement voilà, si la comparaison avec les titres de Square est inévitable, elle ne fait pas pencher la balance du côté du titre qui nous intéresse présentement. Dans tous les domaines, Shadow Madness reste inférieur et moins impressionnant. Moins beau, moins riche, moins excitant, il ne fait pas naître dans le cœur du joueur cette flamme que seul le manque de sommeil évident arrive tout juste à étouffer. L'interface de jeu n'est pas extrêmement intuitive et les effets visuels ne clouent vraiment pas sur place. On sent pourtant une volonté de bien faire derrière ce jeu mais force est de constater que la meilleure volonté du monde ne suffit pas à réaliser un bon titre. Les cinématiques ne valent pas, d'un pur point de vue esthétique, les sorts lancés « en temps réel » dans FF7 ou 8... L'aventure se révélera-t-elle assez prenante pour nous faire oublier ces premières impressions ? Réponse lors du test complet...





Dans le bar, au début de l'aventure, Stinger raconte déjà sa vie au tenancier.



Éditeur : THQ
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : février 2000



Balade dans le village. N'hésitez pas à accoster les personnes que vous croisez.



Certains coups possèdent un réel impact. Les combats sont malgré tout, la plupart du temps, plutôt mous...









Les combats contre plusieurs adversaires sont fatalement brouillons. Surtout que là, vous avez affaire à des frères jumeaux...

Shaolin

Sous ce nom, qui fleure bon la quintessence des arts martiaux, se cache un titre intéressant, plein de bonnes idées et de bonnes intentions. Cela suffit-il à faire un bon jeu ? Mmmh, j'aurai tendance à dire que non...

Shaolin est autant un jeu de combat qu'un beat them all. Certains auraient peut-être tendance à penser que c'est la même chose mais pas du tout. Un jeu de combat fait appel à des qualités techniques vraies et rares que l'on retrouve dans peu d'autres genres. Le beat them all, lui, mise davantage sur l'action pure et dure, l'affrontement sauvage sans véritable finesse mais plus simple et plus excitant, quelque part. Dans Shaolin, le combat est dignement représenté puisque vous rencontrez de nombreux adversaires au cours de votre aventure. Car ici, une histoire vous est contée : celle de vos propres efforts pour améliorer votre art martial et devenir un maître. C'est d'ailleurs ce qui fait toute l'originalité de la chose. Vous commencez l'aventure dans un village. La scène est vue de haut et vous pouvez vous promener. Vous croisez des personnages amicaux, qui vous donnent des conseils ou offrent certains services, mais d'autres énergumènes se révèlent moins sociables. Ceux-là, il faudra les vaincre en combat singulier. La scène se transpose alors pour proposer une vue de côté, et l'affrontement peut alors commencer. Et si j'ai parlé de beat them all plus haut, c'est parce qu'il arrive, régulièrement, que vous ayez à affronter plusieurs personnages à la fois. Le résultat est fatalement plus brouillon. C'est un « plus » que je déplore personnellement mais bon, tous les goûts sont dans la nature...

Bonnes idées, mauvaise jouabilité

Le constat, concernant cette pré-version de Shaolin (précédemment intitulé « Lord of Fist », ce qui pouvait prêter à confusion), reste mitigé. On apprécie l'ambiance du jeu, et les choix qu'il offre. Par exemple, au début, vous pouvez choisir votre style de combat parmi six grandes disciplines (Tai Chi Chuan, Drunken boxing, Jeet-Kune-Do...). Ensuite, votre progression s'effectue par paliers.

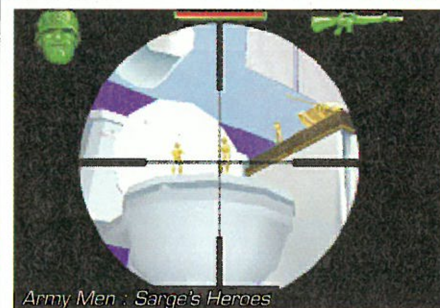


Vous réussissez à briser du menu fretin, au début, puis vous affrontez les disciples d'un maître avant de rencontrer ce dernier afin qu'il vous explique la vie et affine votre technique. C'est amusant, plutôt pas mal foutu et l'on rentre bien dans le jeu. A côté de ça, le manque évident de subtilité lors des combats décrédibilise le jeu et met en évidence un aspect bourrin dont on se serait bien passé. C'est encore plus marqué lorsque vous devez affronter plusieurs adversaires en même temps ; et il arrive même que vos ennemis se battent carrément entre eux ! Espérons que les réactions des personnages soient revues dans la version finale... Bref, voilà du bon et du moins bon, donc, pour un titre qui devra nous étonner pour espérer sortir du lot. Croisons les doigts, ça ne coûte rien d'y croire...


Army Men 3D


Army Men : Air Attack

Éditeur :	3DO
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	1er trimestre 2000


Army Men : Sarge's Heroes

Army Men la déferlante

Attention, voilà, réunis sur cette même page, trois jeux tirés de la même série : celle des Army Men. Attendez-vous à faire la guerre, mais pas grandeur nature ; car si les soldats sont déterminés, ils n'en sont pas moins ridiculement petits… et en plastique.


Army Men 3D


Army Men : Sarge's Heroes

A partir du 1er janvier 2000, Infogrames distribue les titres 3DO en France. C'est pour cette raison que vous voyez, aujourd'hui, s'étaler sur cette page de news, trois jeux Army Men. Pour la petite histoire, sachez que 3DO a d'abord développé un jeu de stratégie temps réel du même nom sur PC. Ce dernier s'étant plutôt bien vendu, ils ont décidé d'élargir le concept et de proposer des titres davantage orientés vers l'action.

Army Men 3D (janvier 2000)

Avec ce premier titre, on comprend tout de suite que 3DO a voulu créer un jeu qui ne se prend pas au sérieux. On fait, ici, la connaissance de Sarge, un soldat qui doit remplir successivement plusieurs missions délicates : délivrer des alliés et les guider à travers un champ de mines, récupérer des documents importants volés par des espions, saboter des emplacements stratégiques, etc. Nous sommes dans le monde des jouets – une façon intelligente de désamorcer la violence sous-jacente d'un tel jeu – et vous faites partie de l'armée des « verts » (bah, oui, les petits soldats en plastoc sont souvent verts). Vous êtes opposé à l'armée des beiges (c'est moins répandu, déjà, le beige) et tous les moyens sont bons pour vous défaire les uns des autres : grenades, lance-flammes, mitrailleuses, tanks… Un soldat peu vigilant se transforme vite en descente de lit pour le chef du camp adverse.

Army Men : Air Attack (janvier 2000)

On quitte ici le sol pour se retrouver dans les airs. Oh ! pas très haut. Juste assez, en fait, pour pouvoir tirer plus bas à coups de missiles ou de mitraillette. 6 « mondes » différents (plage, montagne, terrain de camping…) sont présents et il y aura plus d'une vingtaine de missions à accomplir. Un nouveau héros fait son apparition : Captain (oui, bon, je sais, moi aussi, je dirais plutôt que c'est un grade). Vous pourrez faire équipe avec Sarge, parfois, mais, dans tous les cas, le plus important sera de réussir à mener à bien votre mission. Vous serez le plus souvent aux commandes d'un hélico et les scènes de combat promettent d'être intenses avec des véhicules qui arrivent dans tous les sens. Un mode multi-joueurs est prévu.


Army Men : Air Attack

Army Men : Sarge's Heroes (mars 2000)

Voilà la suite directe de Army Men 3D. Représenté de la même façon, le jeu vous met de nouveau dans la peau de Sarge – leader de l'armée des soldats verts – et vous devez combattre les infâmes beiges, qui ont capturé le commando Bravo. 14 missions vous attendent, chacune divisée en plusieurs objectifs. Les environnements seront différents, avec, par exemple, une chambre mal rangée où traînent d'autres jouets ou encore une arrière-cour un peu glauque. De nouvelles armes font également leur apparition et les connaisseurs apprécieront l'adjonction du fusil de snipe. Bref, en attendant de pouvoir jouer aux petits soldats de façon virtuelle, je suis sûr qu'il vous en reste quelques-uns qui traînent dans un coin de votre chambre…

Éditeur :	Ubi Soft
Machines :	N64, Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation
Sortie en Europe :	fin mars 2000



Version GBC

La palette de couleurs de la portable de Nintendo promet d'être exploitée judicieusement.


Version DC



Version GBC



Version PS



Version PS

Le graphisme n'est qu'à ses balbutiements, ce qui explique le mauvais rendu de la foule dans les gradins.



Version DC

F1 Racing Championship

La F1 est un genre de plus en plus populaire ! C'est le grand boom des simulations de courses et Ubi Soft compte bien ajouter, dans la bataille, son grain de sel !

Commençons, une fois n'est pas coutume, par des devinettes débiles. Qu'est-ce qui est vert et se trouve dans l'eau ? Un choux-marin ! Qu'est-ce qui est vert, qui rigole et qui est dans une F1 ? Un choux-marreur ! Arf ! Bon, tout ça pour vous annoncer qu'Ubi Soft est en train de développer un jeu de F1 qui bénéficiera, pour une fois, des véritables licences officielles de la FIA, grâce à l'appui indispensable de Video System (que l'on retrouve aussi chez Lankhor, voir plus loin dans ce numéro). F1 Racing Championship, tel est son nom, est prévu sur toutes les plates-formes actuelles, avec, comme spécificité, de jouir d'une équipe de développement différente pour chaque version. Ainsi, ce seront des programmeurs marocains qui s'occuperont de la mouture N64, des français pour la Dreamcast, des chinois pour la PlayStation et, enfin, des italiens pour la Game Boy Color. De ce fait, on risque d'obtenir, au final, des résultats assez hétéroclites quant à la qualité de la réalisation du titre sur chaque console respective.

Beaucoup de promesses

Bien entendu, l'ambition de F1 RC est de s'affirmer, dans le futur, comme la simulation ultime. Pour atteindre son objectif, il comportera deux modes de conduite (arcade et simulation), même s'il s'oriente globalement du côté du réalisme. Son point fort réside dans la licence, à savoir que vous retrouverez les voitures, règles et circuits de la saison 99 ! Par ailleurs, le soft promet plus d'une douzaine de configurations de matériels au pit (avec des mécanos animés !) ainsi qu'une partie didactique sous la forme d'une école de conduite. Cette dernière se veut, une fois de plus, réaliste et surtout originale. Elle aura toutefois le mérite de vous enseigner les réflexes à posséder face aux différentes courbes des circuits, et de vous aider à localiser les points de freinage essentiels. Doté d'une option multi-joueurs (deux joueurs) en écran splitté, espérons que l'on puisse aussi participer au championnat en duo. Prévu pour fin mars 2000, le potentiel fils prodigue de la F1 ne confirmera son excellence qu'à cette date ! Alors, patientons jusque-là.


Version DC

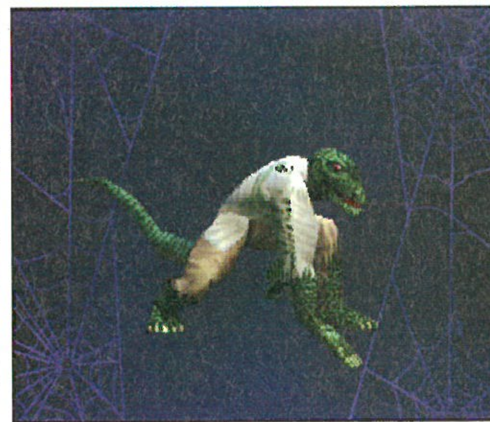
Une vue extérieure de replay vous montre la course dans sa globalité.

Editeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	1er quart 2000





Le personnage affichera exactement les mêmes caractéristiques que celles du héros du D.A.



Spiderman





Activision semble se lancer dans une politique de conversion en jeux vidéo des Super Héros de la Marvel. Après le très invisible X-Men maintes fois repoussé pour des raisons inconnues, c'est désormais au tour de Spiderman de connaître un jour son heure de gloire sur PlayStation. Visiblement, le titre sera un jeu d'action en 3D multi-angles dans lequel vous incarnerez le journaliste pigiste du Daily Buggle, dans ses balades nocturnes agitées. Un système de lock sur les ennemis sera inclus dans l'interface, pour vous éviter de frapper dans le vide, ce dernier point étant la tare la plus répandue dans les mauvais softs d'action en 3D. Autrement, le tisseur bénéficiera de ses pouvoirs d'araignée pour damer le pion aux Super Vilains : il pourra s'agripper à n'importe quelle paroi ou balancer son précieux fluide arachnide chimique pour désarçonner ses adversaires. On nous promet des rencontres passionnantes avec des personnalités aussi dérangées que L'homme Lézard, Rhino ou le Docteur Octopus. Spiderman est encore à un stade de développement très peu avancé mais possède déjà un bon potentiel. En tout cas, la nouvelle ne pourra que réjouir les accros de Spidey !

And the winner is...

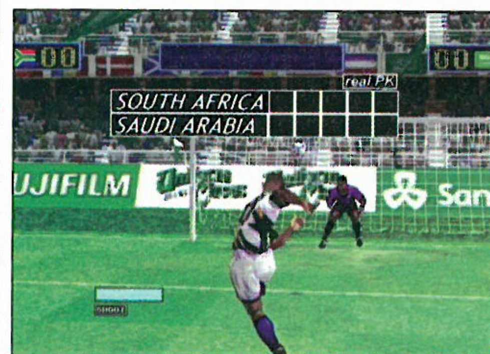
Vous avez été extrêmement nombreux à nous envoyer vos lots Joybank pour la dernière mise de l'an de grâce 1999. Et, parfois, la vie récompense les plus audacieux car, pour la dernière console de Sega, nous fûmes submergés par les réponses et, de fait, par les billets Joybank. Ben, oui, c'était la dernière enchère de l'histoire de la Joybank, c'est comme ça, c'est la vie ! Désormais, il faudra se tourner vers les Scorebank, présents dans chaque numéro de Joypad. C'est moins aléatoire mais tout aussi amusant. Enfin, presque. Bref, tout ça pour vous annoncer le grand gagnant de cette fameuse enchère qui n'est autre que celui qui a misé le plus d'argent Joybank depuis sa création et qui, certainement, a dû prier bien fort pour que sa mise à prix soit retenue car... Bon, O.K., d'accord, voici le vainqueur final : il s'agit de CHRISTIAN ANADORI (33110 - Le Bouscat), avec 276 330 Joybanks ! Nous ne parlerons pas du second, qui, le pauvre, a perdu la console pour... 10 Joybanks ! En tout cas, merci à tous d'avoir participé !



Editeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : 21 janvier 2000







Virtua Striker 2000

Certains titres vieillissent mal. C'était le cas de Virtua Fighter 3, ça semble être aussi celui de Virtua Striker 2. Une première version bêta fort décevante. Gloups...





Une version 128 bits identique à la borne arcade.



Des commandes hyper simplifiées pour un gameplay 100 % arcade.



Sur cette bêta version, le gardien était un vrai tâcheron !



Le démarrage de la Dreamcast fait furieusement penser à celui de la N64. Ça fait bien un an que la bécane de Sega est sortie au Japon, pourtant, les bombes ludiques se comptent sur les doigts de la main d'un menuisier qui aurait fait une erreur de manip' avec sa scie circulaire préférée. Parmi les titres les plus attendus : la conversion de Virtua Striker 2, la célèbre borne d'arcade qu'on ne présente plus. Côté foot, pour le moment, autant dire que les joueurs sont un peu frustrés. Ce n'est certainement pas le calamiteux World Wide Soccer 2000 ou bien encore UEFA Striker (cf. Zapping dans ce numéro) qui pourront contenter les aficionados du ballon rond virtuel. Difficile, effectivement, de se contenter de ça, quand on connaît le potentiel de la Dreamcast ou qu'on a joué à ISS Pro Evolution sur PlayStation !

Bilan plus que mitigé

Autant être franc, cette version bêta ne nous a pas franchement emballés. En fait, c'est le gameplay qui semble avoir pris un peu de plomb dans l'aile. N'oublions pas que Virtua Striker 2 est sorti en arcade, il y a maintenant deux ans. Et deux ans, pour un jeu vidéo, c'est super vieux. Depuis, le feeling « simu » est un peu plus à la mode. Avec Traz, on a constaté un truc assez gênant : il est quasiment impossible de développer un jeu tactique, on ne joue qu'en contre, en utilisant à outrance le tacle. Bref, c'est très primaire, trop, même. Les possibilités nous ont vraiment semblé excessivement réduites. Maintenant, il ne s'agit que d'une version bêta, on peut donc espérer, pour cette version européenne, un petit tuning à ce niveau-là (l'espoir fait vivre). Autre aberration : le titre de Sega ne propose qu'une seule vue de caméra qui, de plus, suit relativement mal l'action, notamment lorsque vous cavalez en arrière-plan (l'angle de vue est beaucoup trop bas). On veut bien que cette conversion soit fidèle à l'original mais quand même ! Par ailleurs, le focus manque de recul, ce qui vous empêche d'avoir une vision globale du jeu. L'Intelligence Artificielle, quant à elle, n'a rien de comparable, hélas, avec celle d'un FIFA ou d'un ISS. Le gardien, par exemple, est aussi énergique qu'une limace. C'est bien simple, on ne l'a jamais vu sortir de ses cages pour écarter le danger. Maintenant, graphiquement, cette version 128 bits se défend plutôt bien ; de ce point de vue-là, la conversion est une réussite totale. En revanche, la motion capture manque de variété comparée à celle d'ISS Pro Evolution. On note également la présence de ralentissements parasites, lorsqu'il y a du monde dans la surface de réparation et que la caméra zoome. Hum, hum ! Sinon, concernant le contenu, cette version Dreamcast s'est enrichie d'un mode Tournoi et d'un mode League. Le jeu propose également 32 formations internationales ainsi que 5 stades non officiels. Verdict le mois prochain. En attendant, priez...

Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Voilà, nous y sommes : c'est l'an 2000. Certains regretteront peut-être qu'il n'y ait pas de taxis défiant la gravité qui sillonnent les rues, ou bien s'étonneront que nous n'ayons pas tissé de liens avec une race extra-terrestre... Du côté de l'univers ludique, en tout cas, les bouleversements sont nombreux. Et impressionnants. Les jeux à venir promettent de nous clouer sur place pendant encore quelques belles décennies. Certains prédisent que le prochain millénaire sera spirituel, ou bien qu'il ne sera pas. Peut-être. Ce qui est sûr, c'est qu'il sera ludique...

PlayStation
PlayStation 2

\ l'annonce de la sortie, aux Etats-Unis, d'une version de Tomb Raider IV adaptée à a capacité de concentration des enfants américains (qui, selon une étude, laissent tomber une énigme s'ils ne l'ont pas réso-ue en une dizaine de minutes), le très inci-sif et très peu connu site www.themush-room.com, que je vous conseille, y est allé de sa petite autodérision personnelle. Morceaux choisis : « Je ne veux pas sauter au-dessus de fossés, tirer sur des animaux, faire la course à moto et ramper dans des passages. Enfin, je ne veux surtout pas échouer lorsque je fais ça, mourir, et recom-mencer plein de fois (...). J'aime beaucoup manger en jouant. Peu importe à quoi je oue. Ou ce que je mange. Le simple fait de manger en jouant est génial ! (...) J'ai essayé de rejouer à Final Fantasy VII hier. Je suis allé jusqu'au moment où on sort du train et où on se bat contre des soldats. J'en suis à quoi, la moitié du jeu, non ? (...) En conclu-sion, les Européens se croient infiniment supérieurs à nous à cause de leurs jeux « compliqués », mais aux Etats-Unis nous avons les Pokémon, les satellites espions qui surveillent vos moindres gestes et les matchs de catch. Nous avons tout. Vous êtes juste jaloux. Comment osez-vous rire des Américains ? ».

Namco annonce la sortie d'un nouveau RPG, l'année prochaine au Japon. Son nom : Kamurai Shinlai. Le cadre est fantastique et six pays sont présents dans le jeu : celui du Feu, de la Terre, de la Lumière, du Ciel, de la Vie et des Ténèbres. Le pays de la Lumière est, en fait, une île volante sur laquelle vivent les dieux. Ces derniers pro-tègent les humains des monstres du pays des Ténèbres... De nouveaux systèmes de jeux sont prévus. Ainsi, certains paramètres influeront sur l'efficacité de vos partenaires de combats (« Mind (esprit) and will (volon-té) system »). Il sera également possible de vivre des aventures séparées à travers le destin de deux personnages principaux. Ces derniers sont, pour l'instant, au nombre de quatre ; deux dieux et deux personnages humains.



Sony annonce que le total de PlayStation distribuées sur la planète atteint désormais les 70 millions d'unités : 16,77 millions au Japon, 25,94 millions aux Etats-Unis et 27,33 millions en Europe. On s'y met peut-être à plusieurs mais l'Europe fait désor-mais définitivement figure de marché incon-tournable...



Le jeu d'aventure Chase the Express, de Sony, est censé combiner les meilleurs élé-ments de titres comme Metal Gear Solid ou Bio Hazard (rien que ça). Au programme : des résolutions d'énigmes, des combats à mains nues ou à l'aide d'armes à feu et des séquences d'exploration. Le scénario vous confronte à des terroristes se trouvant à l'in-térieur d'un train, le Blue Harvest. Ce dernier est rempli de marchandises, d'armes, de pièges et renferme même une bombe ! Vous incarnez Jack Morton, un soldat de 29 ans, et êtes accompagné de deux assistants : Christina Wayborn (25 ans, Française) et Boris Zugoski (45 ans, Russe). Le jeu inclut - tout comme pour Resident Evil - des cinématiques doublées en anglais et sous-titrées en japonais. Chase the Express est prévu pour fin janvier au Japon.



Shinji Mikami, de Capcom, a confirmé qu'un nouveau Resident Evil et un nouveau Dino Crisis étaient d'ores et déjà prévus sur PlayStation 2. Nous n'avons pas fini de trembler...

Le Times, vénérable publication anglaise, s'est penché sur le phénomène Final Fantasy VIII dans son numéro du 25 novembre 99. Richard Morrison, rédacteur, a passé un week-end sur le jeu et y est allé de sa propre analyse : « Le mois dernier, le ministre de l'éducation (anglais), David Blunkett, a demandé aux fabricants de jeux vidéo de réaliser des produits plus « cultu-rels ». En fait, si vous acceptez le fait qu'un jeu aussi ancien que les échecs soit édu-catif, je ne vois pas comment vous pouvez prétendre que Final Fantasy VIII ne le soit pas. Il entraîne des talents cognitifs de même nature. La question est de savoir si ces qualités surpassent certains aspects négatifs : son potentiel pour créer une dépendance, ses images violentes, sa manière de transformer des adolescents en solitaires asociaux... Voilà un sujet à débattre. Toujours est-il que les jeux vidéo sont désormais bel et bien présents. Ils représentent la plus grosse révolution du loisir depuis l'invention du cinéma par les frères Lumière, il y a de cela un siècle. C'est le futur. Je l'ai vu. Et je dois dire qu'il m'a fait mal aux pouces... »

Voici de nouvelles images de Popolocrois II, RPG de Sony (3 CD-Rom), prévu pour fin février au Japon. Cette fois, le héros, Pietro, est âgé de 15 ans, et sa petite sœur Ellena va faire son apparition dans le jeu. Le scénario a pour centre une histoire d'amour entre Pietro et une sorcière du nom de



Nalsia. Pendant ce temps, Popolocrois III est toujours prévu pour PS 2. Voilà une série que Sony veut manifestement pousser...



Mitsubishi prévoit de sortir Crazy Climber 2000 sur PlayStation en février. Il faudra utiliser un Dual Shock et les deux sticks analogiques pour faire grimper son petit bonhomme sur la façade des immeubles, en coordonnant les mouvements de ses pieds et de ses bras. Rappelons que Crazy Climber, à la base, est un jeu d'arcade qui date de 1980 (!).

Konami va sortir son premier RPG pour PlayStation 2 l'année prochaine. Reiselied, originalement prévu pour Dreamcast, devrait arriver cet été au Japon. Il y aura dans le jeu trois personnages principaux, et vous incarnerez une guerrière. Dans le genre news courte, sachez également que Take 2 a confirmé qu'un Duke Nukem était prévu sur PS 2.

La société nippone Magic prévoit de sortir 3 titres PlayStation 2 l'année prochaine : Magical Sports 2000 Koushien (base-ball), Magical Sports GoGoGolf et Magical Sports Killer Bass 2 (pêche). Comme on peut le voir, Magic s'attaque à des simulations pas toujours très orthodoxes, mais cela marche du feu de Dieu chez nos amis nippons. Dans la même veine, Seta prévoit également deux jeux de pêche lors de la sortie de la PS 2 en mars. La pêche, la danse et les simulations de train... C'est marrant de voir quels genres de jeux marchent au Japon.



LucasArts annonce la sortie d'un nouveau jeu ; Star Wars : Episode I Jedi Power Battles (ils doivent avoir suivi les mêmes cours marketing que Capcom). Prévu pour le printemps 2000, ce sera un titre arcade dans lequel vous pourrez gagner de nouveaux pouvoirs au cours du jeu.

Afin de s'excuser auprès des joueurs pour le retard (encore) de Dragon Quest VII, Enix présente une démo de son jeu dans le magazine nippon e-Jump. Le titre phare, qui sortira (normalement) en février 2000, a déjà été pré-commandé par environ 3 millions de joueurs. Square a d'ailleurs décidé de repousser quelque peu la sortie de Final Fantasy IX pour qu'il n'y ait pas de concurrence entre les deux jeux.



Puisque l'on parle de FF IX, admirez plutôt ce packaging, ma foi fort réussi, qui présente le jeu. C'est évidemment un faux mais les efforts et le talent de ses créateurs est à souligner. Il nous faudra encore patienter un peu pour découvrir à quoi ressemblera vraiment la boîte. De plus, contrairement à ce que l'on voit ici, le jeu devrait sortir sur PlayStation, et donc sur CD-Rom, et non pas sur DVD.

Sony Computer Entertainment of America a manifestement envie de voir Spyro 2 atteindre le sommet des meilleures ventes PlayStation. Deux concours se déroulent en ce moment. Dans le premier, le vainqueur peut remporter 10 000 dollars (environ 60 000 francs) pour voyager à l'endroit de son choix. 150 autres participants repartiront, eux, avec un sac Spyro (c'est tout de suite moins motivant, mais bon). Le deuxième concours se révèle également sympathique puisque le vainqueur gagne une virée en limousine « Spyro », le jeu Spyro 2, et fait profiter sa classe (c'est un concours destiné aux plus jeunes) d'une soirée spéciale, supportée par Sony, ainsi que de 25 jeux PlayStation. Mille autres candidats, moins chanceux, repartiront tout de même avec un Spyro 2. Au total, la campagne de pub investie par SCEA dans sa campagne Spyro 2 atteint les 2 millions de dollars. Pas mal...

Voici les dernières photos de Ridge Racer V, prévu sur PlayStation 2, présentées au public par Namco. D'un point de vue purement technique, le jeu utilise avec bonheur les capacités de la console puisqu'une foule de détails sont d'ores et déjà prévus : fumée lors des dérapages, reflets du paysage sur les carrosseries, vitres transparentes, étincelles qui apparaissent lors des chocs, champ de vision



NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

plus profond... Tout cela sera bientôt un « minimum » sur les consoles nouvelle génération. En attendant, on a hâte de pouvoir s'y essayer !





Dreamcast

Yu Suzuki, quel génie, mais surtout quel farceur. Après nous avoir fait languir pendant des mois avec les reports successifs de Shenmue, voilà qu'il se met aux blagues bien subtiles. Trop fort ce mec, je vous dis. Ainsi, lors d'une interview accordée à un magazine japonais, M. Suzuki a déclaré qu'il était actuellement en train de développer un jeu mais la seule chose qu'il pouvait dévoiler était que son titre se finissait par le chiffre 4 ! Franchement, vous en connaissez beaucoup de séries dans ce cas, chez Sega ? Eh bien oui, il en existe une : Virtua Fighter ! Pour les fans, apprenez que le jeu devrait sortir avant le second chapitre de Shenmue (prévu pour la mi 2000).

Rumeur : Pour continuer dans la baston, apprenez que Capcom devrait sortir Power Stone 2 en mars prochain. Le titre connaîtrait d'abord les honneurs de l'arcade, puis serait rapidement adapté (début avril 2000) sur Dreamcast et vous appartenir pour la modique somme de 5 800 yens (environ 290 F).

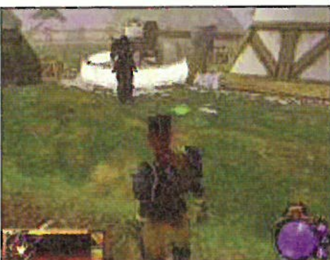
Enfin, oui Codemasters vient enfin de signer un accord d'édition avec Sega ! En clair, cela signifie que nous aurons probablement la chance de jouer à des versions 128 bits de Colin McRae et autres bombes en provenance du sympathique éditeur anglais.

Sega Japon a finalement commercialisé son Web Money 2000 le 9 décembre dernier. Mais de quoi s'agit-il exactement ? D'un simulateur de Jean-Pierre Gaillard, ou d'une bourse virtuelle ? Non, vous n'y êtes pas du tout, désolé. En fait, il s'agit tout simplement de cartes (prix d'achat 2 000 yens soit environ 100 francs) comprenant un abonnement pré-payé pour jouer aux jeux en réseau sur Dreamcast ! Le premier titre à s'en servir sera le très attendu Virtual On Oratorio Tangram (noté 39/40 dans le magazine référence Famitsu !). On connaissait les cartes téléphoniques, eh bien Sega vient d'inventer les cartes ludiques.

C'est désormais officiel, Sega GT : Homologation Special, alias le tueur de GT2000, sortira le 24 février prochain au Japon. D'ici là, Sega devrait s'employer à peaufiner les options de jeu en réseau puisque la partie graphique semble, quant à elle, déjà achevée. Après l'annonce de la sortie de Shenmue le 19 décembre, Sega Japon semble motivé comme jamais à imposer la Dreamcast avant la sortie de la PlayStation 2. Un beau combat en perspective.

Que les nostalgiques ultimes se délectent de cette news. Sega Japon a décidé de mettre online près de 300 jeux Megadrive et NEC PC Engine, des jeux qui pourront être téléchargés et utilisés directement grâce à la Dreamcast ! Argh c'est trop bon, surtout que le prix oscillera entre 5 et 15 francs ! Là, c'est carrément l'extase. Sonic, Phantasy Star 2, Bonk's Adventure... O.K. je vais m'arrêter de vous faire saliver. Jubilatoire.





Les développeurs de Ronin (attention, pas le film, mais la société de jeu vidéo) travaillent actuellement à l'élaboration d'un titre d'action aventure en 3D temps réel nommé The Legend of the Blade Masters. Vous serez transporté dans un univers bien médiéval avec tout ce que cela sous-entend de sorciers, donjons et autres trolls bien collants. Différents héros seront disponibles et, bien évidemment, nous n'attendons plus qu'une chose : une date de sortie.

Space Channel 5, le jeu de musique le plus débile jamais créé, mais aussi l'un des plus amusants, aura eu droit à une campagne de pub bien particulière. En effet, du 27 au 28 novembre dernier, Sega a loué l'énorme écran de télé de Tokyo. Ainsi, sur le TV Q's Eye (tel est le petit nom de cet écran), des milliards de pubs vantant les mérites du jeu ont tourné en boucle. Cet écran étant situé dans l'une des artères principales de Tokyo, ce sont des milliers de passants qui ont pu ainsi découvrir, presque inconsciemment, le titre de Sega. Reste à voir si cette opération spéciale aura des répercussions sur les ventes.



Rumeur : Après le remarquable épisode Soul Calibur, Namco devrait faire son retour sur Dreamcast dans le courant de l'année 2000. Ainsi, bien que pour l'instant l'éditeur se concentre sur la sortie de ses premiers titres PlayStation 2, deux futurs projets DC devraient néanmoins être mis en chantier dans les mois à venir. Pour le nom de ces jeux, il faudra repasser une autre fois, même si un Ridge Racer Plus a été évoqué avec des graphismes équivalents à la version Play 2. L'incertitude, c'est aussi ça le charme des rumeurs.

C'est désormais officiel. Activision a décidé d'adapter Quake III Arena sur Dreamcast. Le titre qui fait un malheur actuellement sur PC et qui mise tout sur le jeu en réseau pourrait bien aider la Dreamcast à décoller sur ce secteur encore peu exploité.

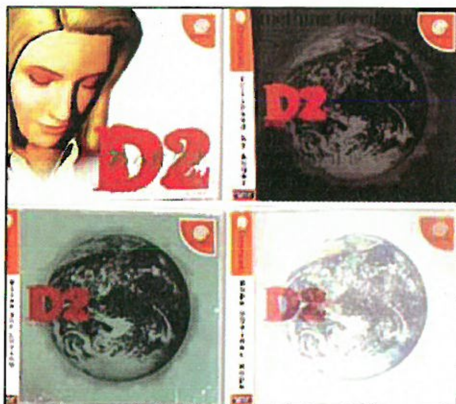
Avant les fêtes de Noël, Sega America a annoncé que les ventes de Dreamcast avaient atteint le million d'exemplaires. Un peu plus de trois mois après son lancement, la console de Sega remporte en tout cas un franc succès sur le Nouveau Continent. Un nouveau record vient d'être établi par Sega dans le domaine du jeu vidéo.

Le développeur Shoei System, qui produisait quelques titres pour Sega, vient de déposer son bilan avec des dettes s'éle-

vant à près de 600 millions de yens. Comme dirait Chris : « Ouais bon, vous savez, c'est comme ça, c'est la vie... » Enfin bon, en l'occurrence, je ne suis pas certain que la disparition de Shoei System laisse un grand vide dans notre petite industrie.

Si vous aimez bouger votre corps jusqu'à sentir votre cœur demander grâce (et je sais de quoi je parle), alors apprenez avec joie que Konami Japon s'apprête à sortir Dance Dance Revolution 2nd Mix sur Dreamcast ! Bien évidemment, l'indispensable tapis sera aussi de la fête... Konami is on fire !

Une bonne nouvelle pour les collectionneurs fous : Warp a décidé de sortir quatre versions différentes de la boîte de D2 (et non R2-D2... Bon O.K., ça va). Tandis que la jaquette avec l'héroïne représente la jaquette dite « normale », les trois autres versions seront commercialisées en édition limitée et incluront un calendrier de l'année 2000. Sympa... et bon moyen de faire acheter plusieurs fois le même jeu aux mêmes personnes. Si, si, je vous assure, au Japon ça marche comme ça.





Les fabricants d'accessoires asiatiques font tout pour se rendre utiles avec, par exemple, un refroidisseur et une manette Saturn, les deux bricolés pour Dreamcast. Le premier permet d'éviter quelques cas de surchauffes regrettables, tandis que le paddle est annoncé comme plus précis que le pad initial. Pour les intéressés, voici l'adresse où ils trouveront leur bonheur : http://www.videogame.com.hk.

Rumeur : Bien fourbe, Sting (pas le chanteur) ne serait pas en train de préparer un, mais deux jeux reprenant l'univers d'Evolution ! Alors qu'Evolution 2 devrait bientôt sortir, le second titre prévu comme un GD-Rom de missions annexes, pourrait voir le jour courant février 2000.







Le célèbre et influent magazine japonais Weekly Famitsu s'apprête à faire sa petite révolution en créant le premier service online via téléphone portable ! Lancé le 1er décembre dernier, ce service facturé 10 francs par mois permet à tous les utilisateurs de consulter le magazine (news, tests, événement spécial, etc.) sur l'écran de leur portable. Bien évidemment, pour le moment, seul le texte sera distribué, mais des extensions sont déjà à l'étude. Une excellente initiative rendue possible grâce à l'ampleur du réseau téléphonique japonais (tout le monde ou presque possède un portable). Vous vous imaginez lire NetPad et le reste de Joypad sur votre cellulaire ? Tentant en tout cas.

Nintendo 64 et Dolphin

Simple constat, question RPG, la console de Nintendo n'abrite que de trop rares spécimens. Une carence dont Hudson souhaite se servir afin de triompher avec Robot Poncott 64~Caramel of the Seven Sea ! Ouf, vive le titre. Il s'agit, en fait, de l'adaptation d'un jeu très populaire sur Game Boy et utilisant le système d'élevage... sauf qu'au lieu de Pokémon ou autres bébêtes, il faudra compter ici avec des robots ! Tout se passe en mer, où vous rencontrerez de redoutables pirates et devrez mener vos morceaux de taule préférés au combat. Bien évidemment, le jeu utilisera le 64GB Pak qui vous permettra d'utiliser les sauvegardes de la version Game Boy. Une option qui s'adresse, a priori, à moins de 0,01 % de la population française. Comme cette news d'ailleurs, mais bon.





Juste pour vous dire, hop comme ça ni vu ni connu, que le 64DD est finalement sorti au Japon le 1er décembre dernier (mais en location seulement). Rappelons que la bête se sera faite attendre près de deux ans et qu'à sa sortie, la machine n'était accompagnée que de deux titres. Clap, clap, clap ! Histoire de couronner le tout, les services Internet prévus ne seront finalement disponibles que le 1er février prochain.

Après les déboires des cyclistes professionnels, difficile de se motiver pour faire un jeu tournant autour du petit monde de l'EPO. Et pourtant, Midway relève le défi (il faut dire que les Américains et les amphétamines font bon ménage...) en ressortant





NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

des cartons Paperboy 64 ! Faire revivre les anciennes légendes a souvent été synonyme de succès. Et puis, la nostalgie, il n'y a que ça de vrai pour faire passer la pilule de la médiocrité.



Voilà de la news qu'elle est intéressante. En effet, nos amis américains viennent de découvrir que le Game Boy Pak japonais (l'accessoire qui permet de transférer les données de certains jeux GB sur leur équivalent Nintendo 64) est parfaitement compatible avec la console américaine ! Pour l'instant, seuls Mario Golf et Pokémon Stadium utilisent cette fonction, mais le très attendu Perfect Dark en ferait de même (vous photographiez vot' zolie tête grâce à la GB Camera, puis vous l'intégrez dans le jeu N64 !). Dans le chapitre « les accessoires universels », rappelons que la PocketStation de Sony, qui n'a été commercialisée qu'au Japon, est néanmoins compatible avec les jeux américains et européens (Ridge Racer Type 4, Final Fantasy VIII, etc.) ! Plutôt sympa pour ceux qui s'intéressent de près à l'import.



Après avoir annoncé la mise en chantier de 6 titres sur PlayStation 2, Ubi Soft a décidé de s'atteler au développement sur Dolphin ! En débutant le développement de deux jeux (dont probablement Rayman 3), l'éditeur français est l'un des premiers à afficher sa future collaboration avec Nintendo. Enfin, pas de précipitation néanmoins, car le travail ne devrait pas réellement commencer avant la première moitié 2000.

Portables

Tout le monde attendait patiemment l'annonce d'Eidos concernant une éventuelle version de Tomb Raider sur Game Boy Color. Eh bien, après quelques mois de rumeurs, l'éditeur a finalement levé le voile sur le titre, prévu pour mars 2000. Les aventures de Lara version portable seront complètement inédites et conçues tout spécialement pour tirer le meilleur de la machine. Ouais, c'est marrant mais chez Eidos (comme d'autres), le discours ne change pas beaucoup et les superlatifs ne manquent pas. C'est trop bien d'être aussi sûr de soi.

Rumeur : Très attendue outre-Atlantique, la Game Boy Advance stimule l'imagination de nombreux designers. Voici donc le nouveau design d'un prototype imaginaire de la future portable de Nintendo. A noter, l'apparition de l'écran (16/9e), des deux haut-parleurs pour un son stéréo, des quatre boutons, mais surtout de la compatibilité avec les anciens jeux Super Nintendo ! En effet, la rumeur veut que la machine soit compatible avec la gigantesque bibliothèque de titres SNES. Ici, le designer a décidé de jouer à Super Mario World, mais cela pourrait aussi bien être Final Fantasy VI.



Comme on pouvait s'y attendre, dès la première semaine de vente (et malgré les problèmes de production, voir Joypad 92), Pocket Monster Gold & Silver ont réalisé un carton au Japon. Ainsi, c'est plus de 1,2 millions d'exemplaires qui se sont écoulés en quelques jours, surpassant même le prodigieux Chrono Cross de Square (3e du classement avec « seulement » 352 300 jeux vendus). Pour la petite histoire, les Japonais semblent préférer l'argent à l'or, puisque des deux jeux, la version Silver a le mieux marché (de peu).

Dans l'ombre de la PlayStation ou la Dreamcast, les portables n'en restent pas moins les machines qui se vendent le mieux actuellement au Japon (et ce depuis plusieurs mois déjà !). Ainsi, en tête des charts, ce sont la PocketStation et la Game Boy Color qui caracolent loin devant les consoles dites de salon, puisque ces deux machines se vendent environ trois fois plus que la Play et la DC ! Alors, bien évidemment, il ne suffit pas d'être petit pour cartonner (la WonderSwan et surtout la Neo Geo Pocket éprouvant quelques difficultés à suivre), mais cela prouve néanmoins que la course à la puissance technologique ne fait pas tout. Après plus de dix ans d'existence, la Game Boy n'a jamais été aussi en forme.







Les Canadiens sont des gens réputés pour leur calme, jusqu'au jour où Pikachu est apparu. En effet, après un récent meurtre dans une école primaire à cause de cartes Pokémon, c'est au tour de Louise Beaudoin, ministre de la langue française pour la province de Québec, de lancer un ultimatum à Sony et Nintendo ! La ministre réclame que les éditeurs distribuent leurs jeux en version française et non pas anglaise. Allez savoir pourquoi, le premier titre visé est Pokémon ! Greg crie déjà à l'acharnement. Quoi qu'il en soit, si les trois parties n'arrivaient pas rapidement à trouver un terrain d'entente (limité au « français sinon rien », ce qui réduit la marche de manœuvre), madame la ministre menace de poursuivre son action devant les tribunaux. Les Pokémon, fournisseurs officiels de zizanie.



EA et AOL s'amusent sur le Net

Lorsque deux leaders dans leur domaine respectif s'associent sur cinq ans pour créer « les sites (de jeux en ligne) les plus complets du cyberespace » (ça existe ça, le cyberespace ?), comme le déclare John Riccitiello, vice-président d'Electronic Arts, on peut s'attendre à entendre parler gros sous. En clair, EA va développer le pôle jeu d'AOL. En se connectant au distributeur d'accès à l'Internet en question, vous pourrez donc jouer et télécharger des titres spécialement conçus pour le Net, ou un peu plus tard, vraisemblablement, les meilleurs titres de la gamme EA. C'est-à-dire du sport, du sport, encore un peu de sport, et un soupçon de stratégie. Une activité qui débutera à l'été 2000 et qui devrait générer, selon EA, la bagatelle de 81 millions de dollars.



AOL.COM

Sega va devoir s'accrocher

Après Nintendo, c'est au tour de Sega Japon de présenter ses résultats du début 99. Ici, on ne parlera pas de simple baisse des profits, mais plutôt d'une perte de près de 178,3 millions de dollars (soit des pertes s'élevant à environ 1 milliard de francs). Pourtant, Sega, lui, ne met pas en cause la faiblesse du yen, mais plutôt les dépenses pour la publicité de la Dreamcast, des coûts de développement plus élevés que prévus (pourquoi vous pointez du doigt Shenmue ?) et, surtout, un net ralentissement de l'activité arcade. Cependant, pour la première fois depuis des mois, Sega envisage de redresser la barre grâce aux sorties de Shenmue (ah, bah, le revoilà lui !), Sega GT et Space Channel 5.



Au cœur de l'angoisse


D.R.

Capcom, la machine à exploitation de licences par excellence, n'est pas près de se lasser du sucès de Bio Hazard, alias Resident Evil. Ainsi, après la mise en chantier d'une pièce de théâtre (dont nous vous parlions le mois dernier), l'éditeur vient d'annoncer l'élaboration de deux nouveaux projets. Le premier, complètement farfelu, se nomme Ada and After et consistera en une émission de radio où les auditeurs pourront tout savoir sur la mystérieuse femme rencontrée dans Resident Evil 2 ! J'ose à peine imaginer les conversations entre les otakus qui poseront des milliards de questions à quatre sous et la pauvre animatrice qui tentera de répondre en se prenant pour Ada. Limite au secours ! Début de l'émission le 6 mars 2000 sur les ondes nipponnes (en attendant la compil' prévue sur CD pour le 21 avril). Le second projet est déjà plus intéressant puisqu'il s'agit, en fait, d'un cinéma dynamique avec des films de 10 à 15 minutes en 3D. Confortablement assis sur des sièges mobiles, les spectateurs pourront même interagir à certains passages. Capcom compte installer cette attraction dans la plupart des parcs de l'archipel et rafler un joli pactole. Décidément, ils n'ont peur de rien.



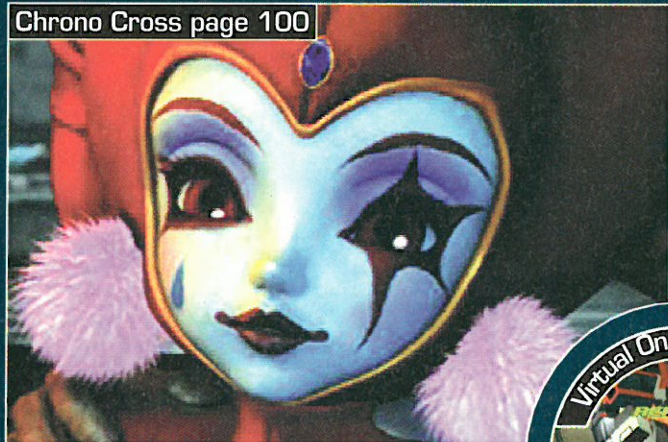
Fin d'année difficile pour Nintendo ?

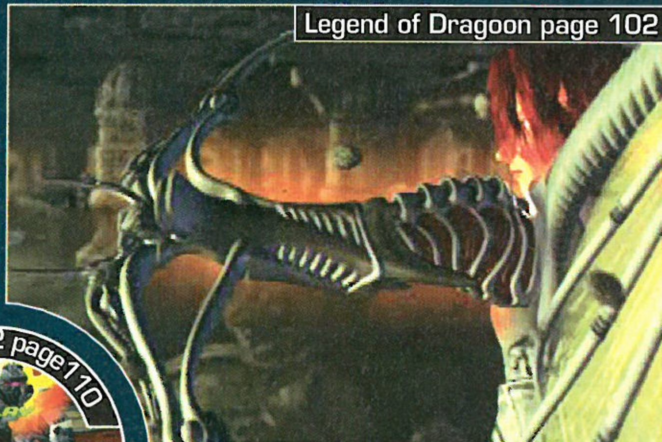
Malgré la folie Pokémon, Nintendo Japon semble éprouver quelques difficultés financières à l'amorce de l'an 2000. En effet, les profits du géant ont chuté de près de 70 % sur les six premiers mois de l'année 99 (des résultats qui sont communiqués toujours en fin d'année, ce qui explique le décalage). Catastrophique ? Pas tant que ça, puisque la société reste encore bénéficiaire. Pour expliquer la situation, la faiblesse du yen face au dollar a été mise en avant. Remarquez, dans le même temps, aux Etats-Unis, Nintendo s'en met plein les poches avec la Nintendo 64 qui marche pas mal du tout, et surtout le phénomène « qui vous savez » !

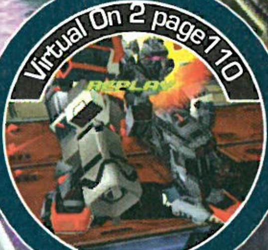


Toutes les sorties japonaises et américaines

L'actualité import de ce mois de novembre, sans être famélique, manque tout de même de patate. Pour une fin d'année (ou plutôt un début), c'est un peu tristouille quand même. Il y a, malgré tout, 2 stars qui vous permettront de trouver un prétexte pour esquiver les repas de famille barbants de la nouvelle année : d'abord, Chrono Cross, RPG magistral qui surclasse à tous les niveaux le dernier volet de Final Fantasy. Un chef-d'oeuvre signé devinez qui ? Squaresoft, of course ! Bien évidemment, si vous ne maîtrisez pas la langue de Poppy Mifune (le chien de feu Toshiro), ce n'est même pas la peine d'y penser ! Mais, heu, ne pleurez-pas comme ça, il y a une autre alternative, comme Virtual On 2 mais, là, il faut posséder une Dreamcast japonaise. Mmm, y a t-il des hard core gamers dans la salle ? Pour finir, deux énormes déceptions : Legend of Dragoon qui promettait beaucoup sur le papier et Star Gladiator 2 qui pourrait être rebaptisé Toshinden 4 !


Chrono Cross page 100


Legend of Dragoon page 102

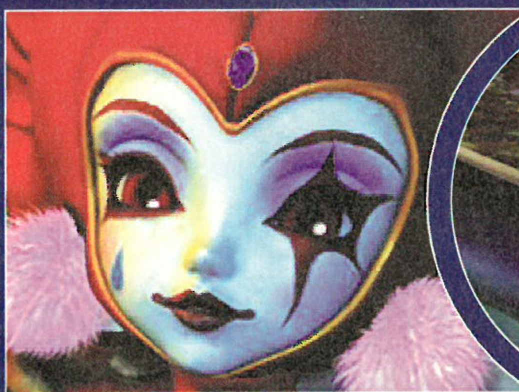

Virtual On 2 page110


Golf Shyôyo page 104


Maken X page 106

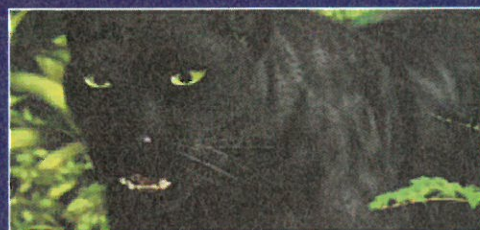


Chrono Cross





Difficile d'arriver après un Final Fantasy, surtout lorsque l'on vient de chez Squaresoft. Pourtant, Chrono Cross parvient à, non seulement, être digne de Chrono Trigger, mais en plus à surpasser allégrement FFVIII.





Slash est une megastar du rock qui sait aussi se battre, à l'aide de sa guitare.



L'un des innombrables lieux magnifiques que l'on découvre dans Chrono Cross.



Avec une flûte pour l'invoquer et une graine dont elle raffole, vous pourrez demander à cette libellule géante de vous transporter au « Nombril du Monde », où vous pourrez trouver le dragon vert.

Chrono Cross... Depuis le temps que Gollum tente de me faire comprendre qu'il attend ce jeu, par des petites allusions bien déguisées, du genre : « Euh, Greg, je vois qu'y aura plein de RPG en décembre, tu pourras pas tout tester, hein ? » et autres du même style, j'ai eu le temps de m'y préparer. Equipe différente du premier volet, nouveau designer (on perd Toriyama de DBZ, mais on gagne Nobuteru Yûki de Lodoss), on pouvait craindre pour l'identité de Chrono Cross. Mais finalement, après quelques minutes de jeu, on se retrouve en terrain familier. Les cartes à échelle réduite qui permettent un déplacement facile, le rythme du scénario bien plus soutenu que dans un Final Fantasy, et surtout l'usage fantastique du principe des mondes différents. Tout débute avec Serge, un sympathique garçon de 17 ans qui habite dans un petit village de pêcheurs. Alors qu'il discutait tranquillement avec une bonne copine sur la plage, le voilà d'un seul coup pris d'hallucinations ainsi que d'un violent mal de crâne. Emporté par un raz-de-marée fulgurant, il se réveille sur le sable, seul. Retournant à son village, il retrouve son amie, qui malheureusement ne le reconnaît pas. Pire, voilà qu'elle lui apprend qu'il ressemble beaucoup au petit Serge, son voisin mort noyé il y a dix ans ! Chez lui, sa famille n'est plus et ce sont des inconnus qui vivent dans sa chambre ! Afin d'en avoir le coeur net, il se rend à la tombe du jeune Serge, et constate qu'effectivement, il est mort. Commençant à devenir fou, des gardes l'arrêtent le nommant « revenant semeur de troubles ». Après un rapide combat, il prendra la fuite avec Kidd, une jeune fille très garçon manqué qui décide de l'aider à découvrir la vérité. L'aventure débute dans cet univers parallèle pour Serge qui part à la recherche de son monde perdu. Un monde parallèle dans

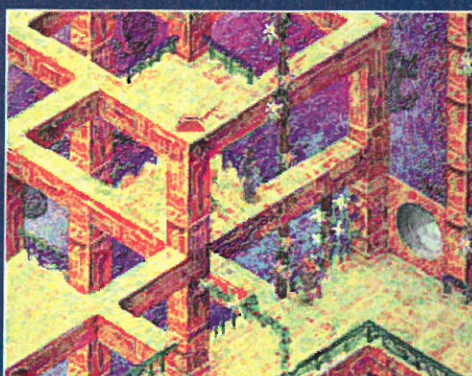
Chrono Cross

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Analogique, Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Super-indispensable !

lequel il pourra rencontrer un grand nombre de personnages communs à son propre univers, mais qui, ici, ont des personnalités ou des buts différents.

UNE RÉALISATION ÉPOUSTOUFLANTE

Tout le monde connaît Final Fantasy VIII et ses graphismes superbes et incomparables. Chrono Cross, qui propose à la manière de ce dernier des images en 2D sur lesquels évoluent des personnages en 3D, enfonce ce best-seller. Outre l'intégration des personnages aux décors qui est parfaite, le design général des lieux ainsi que les couleurs et les styles graphiques utilisés sont superbes. La plupart des lieux visités sont travaillés et sublimes, comme des plaines empreintes d'une majesté à faire pâlir celles d'un DA comme le Roi Lion, voire des forêts qui rivalisent avec les univers végétaux des productions de Miyazaki. Les combats entièrement en 3D, ne sont pas en reste. Pour chaque bataille, l'environnement est extrêmement vaste, et les personnages très bien modélisés. Les ennemis de grande taille, et les dragons tout particulièrement, sont saisissants. Déformations de texture sur leur peau écaillée pour donner une sensation de souffle, animations fluides sans le moindre bug au niveau des articulations : pas de doute, nous avons atteint les limites de la PlayStation ! A la manière d'un Chrono Trigger qui exploitait à fond la Super Nintendo, Chrono Cross est lui aussi l'un des titres techniquement les plus aboutis sur PlayStation.





Tsukuyomi est l'éminence grise du terrible Yamaneko, ennemi juré de Kidd.

L'un des meilleurs jeux de la PlayStation dans le genre RPG



Persos à foison !

En plus des héros qui viendront grossir vos rangs de manière naturelle, vous devrez trouver un grand nombre de personnages puis les convaincre de vous rejoindre. Parfois étranges au niveau de l'apparence, il ne faut cependant pas les dénigrer car sous un design mignon se cachent les êtres les plus puissants du jeu. La marche à suivre pour deux d'entre eux : Fio la plante devra être réveillée dans le bassin du jardin de la prison, au moyen d'un item trouvé dans les caves empoisonnées. Après avoir trouvé Ryunoko le dragon, qui est encore à l'état d'œuf, dans les montagnes du nord de la ville de Serge, il faudra passer dans le monde parallèle et le placer dans l'une des couveuses de la tour du Dragon Ancien.





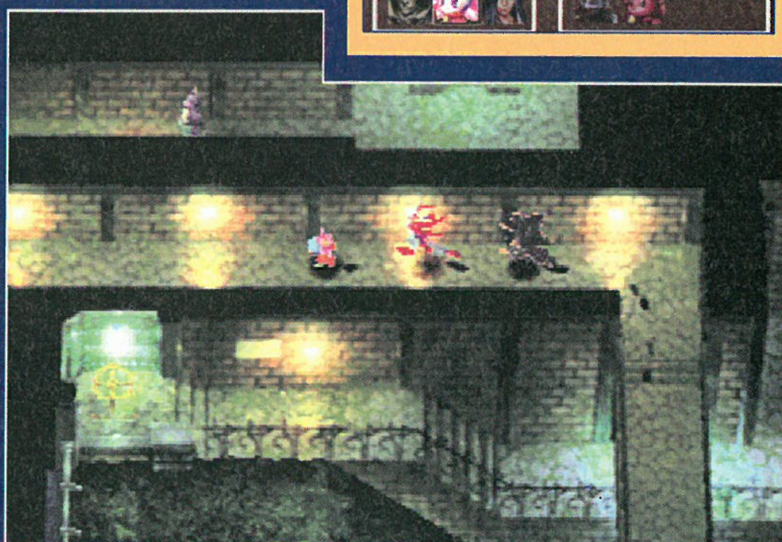


Chaque lieu visité dispose de ses énigmes. Parfois visuelles ou logiques, mais parfois tout en japonais...





Les sorts de foudre, de nature jaune sont peu efficaces face aux morts vivants, de nature noire.



COURSE CONTRE LE TEMPS... ET L'ARGENT

Techniquement parfait, Chrono Cross possède aussi une intrigue plus que valable. Avec le déroulement du scénario très bien rythmé, les joueurs sont très libres dès le début et l'impression d'être sur des rails n'existe pas. Contrairement à Final Fantasy VIII, le joueur peut choisir de continuer le scénario sur la voie tracée par un indice donné ou aller réaliser l'une des nombreuses mini-quêtes et prendre son temps. En outre, les personnages qui rejoindront votre équipe seront au nombre de 45 ! Certains sont parfaitement intégrés à l'histoire et viendront rejoindre votre noble quête de manière automatique et obligatoire, tandis que d'autres sont des protagonistes cachés qu'il faudra trouver par des moyens parfois très pervers. Grâce à ces 45 personnages dont une petite vingtaine possède leur quête personnelle, il est possible d'avoir accès à des ramifications optionnelles du scénario incroyablement vastes. En ce qui concerne les combats aléatoires, c'est là aussi la joie ! Les monstres se déplaçant sur la carte au lieu de vous

La magie en zones et pyramides





Dans Chrono Cross, chaque magie est en fait un élément que l'on ne peut utiliser qu'une seule fois par combat, et qui possède un certain niveau de puissance. Un personnage pourra donc s'équiper d'un grand nombre d'éléments magiques du niveau 1, mais de peu d'éléments du niveau 8. De plus, il est impossible lors d'un combat de commencer par lancer un sort ; il faudra d'abord avoir frappé les ennemis un certain nombre de fois avant de pouvoir lancer un sort de niveau correspondant (pour un sort de niveau trois, je dois d'abord frapper trois coups faibles ou un coup fort sur un ennemi). Autre élément novateur et intéressant : lors des combats un petit schéma sphérique divisé en trois apparaît en haut à gauche de l'écran. Il représente les influences que subit l'aire de combat. Par exemple, lorsqu'une magie verte est lancée, l'une des trois parties devient verte. Trois sorts verts consécutifs rendront alors le schéma tout vert. Afin de rendre ses sorts plus puissants, ou de pouvoir lancer un sort d'invocation, il faudra que les trois parties aient la même couleur. D'une part les sorts de couleur correspondante seront beaucoup plus puissants, mais les ennemis de l'élément opposé (un ennemi de glace dans un champ rouge par exemple) seront beaucoup plus faibles. Pour le reste, on est en univers connu puisqu'à la manière de Final Fantasy, il y a les magies blanches (pures) opposées aux noires (maléfiques), les jaunes (célestes) aux vertes (végétales), et les rouges (feu) aux bleues (glace).

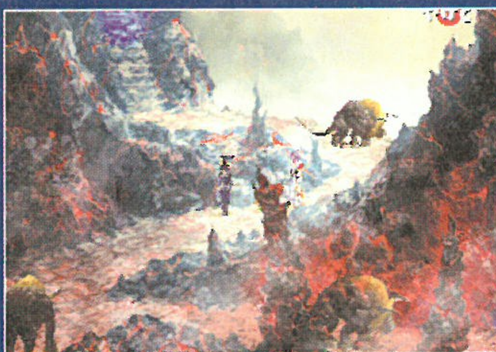


Le dragon bleu symbolise l'élément aquatique. Mais ne vous fiez pas à sa bonhomie, il est un redoutable adversaire.





Pour se débarrasser rapidement d'un ennemi : le sort « inferno » qui aspire l'adversaire en enfer.





Lorsqu'il frappe, le joueur peut choisir de donner un coup faible, moyen ou fort. Cela déterminera le niveau d'élément utilisable, et le temps qu'il faudra à ce personnage pour lancer un nouvel assaut.

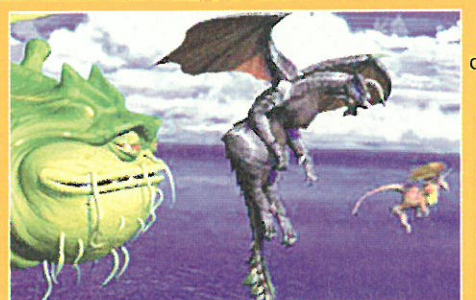


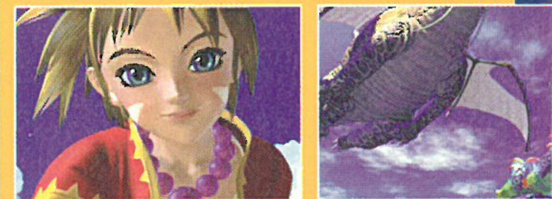


L'élément d'invocation de comètes donne de superbes effets à l'écran, et provoque de gros dégâts sur les ennemis de nature noire.

Cinématiques égales à elles-mêmes

Squaresoft, toujours plus fort, blablabla, cinématiques de génie, blablabla. Dire qu'on me paye à écrire tout le temps la même chose, c'est dingue ça...





tomber dessus aléatoirement, on peut se balader en toute tranquillité en évitant les combats. Sinon, vous pourrez toujours fuir. Même contre un adversaire majeur, on peut faire marche arrière. On perd pas mal en prestige, mais cela permet aux débutants de ne pas mourir bêtement pour des erreurs de préparation ou d'équipement. Tout cela pour dire qu'en français, ce Chrono Cross mériterait aujourd'hui un 10/10. Seulement, tout est ici en japonais et nombreux seront les joueurs déroutés. Certaines énigmes particulièrement tordues nécessitent une parfaite maîtrise de la langue nipponne. Ce qui est loin d'être le cas de tout le monde. De plus, se procurer le jeu en import ne se fera pas sans mal. Toutefois, il reste que ce Chrono Cross est une merveille. Un des joyaux de la PlayStation qui nous fait dire que si Square développait sur Dreamcast, le résultat, technique oblige, pourrait être... prodigieux.

Greg



Petit exemple de dénouement

Dans l'un des deux mondes parallèles, Fargas est un terrible capitaine pirate. Mais dans l'autre, c'est le joyeux propriétaire d'un casino flottant. Problème : vous avez besoin de son aide pour poursuivre votre aventure, et il jouera ses services à la roulette. A laquelle il gagne toujours, bien entendu. Pour vous en sortir, vous devrez assister au spectacle du magicien du bord qui vous transformera en chat, afin que vous puissiez aller dans les coulisses et détraquer la roulette truquée.





Note

9/10

pour les japonisants

Un titre pour certains inaccessible car intégralement en japonais





Une sirène bien embêtée : elle ne sait plus chanter, et se fait envoyer paître par ce mufle de Fargas.



Il y a de nombreux scénarios annexes à l'histoire principale, ce qui permettra de creuser la personnalité de certains comparses.



Des références en pagaille

Pour ceux d'entre vous qui ont eu la chance et le bon goût de jouer à Chrono Trigger, des tonnes de clins d'œil et de références vous attendent. Entre l'exhumation d'un ordinateur qui vous parlera de Ravos, la rencontre avec Ruka qui a un peu vieillie, l'accueil dans votre équipe de Rea la fille d'Eila la femme des cavernes, et l'incursion dans le monde figé de 2300, les moments de nostalgie ne manquent pas.









Il vous faudra un objet bien particulier pour traverser ces miroirs dans l'île du mort.





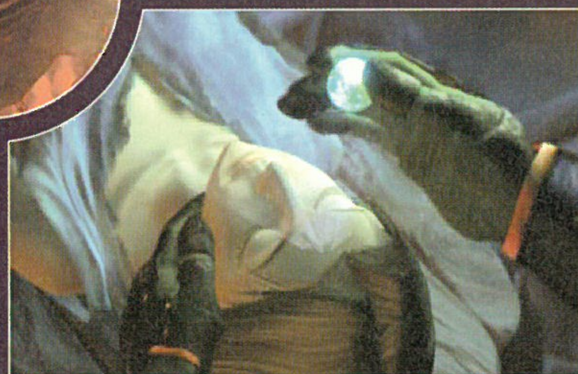
Attention lorsque l'on passe d'un monde à l'autre à ne pas amener deux personnages co-existants, sinon vous risquez de troubler l'habitant légitime de cette réalité.











Legend of Dragoon

N'est pas Square qui veut ! Avec ce titre annoncé comme un rival des Final Fantasy, Sony ne parvient pas à emballer les joueurs. Une petite déception pour les amateurs de RPG.



Legend of Dragoon

Editeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	Courant 2000
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimité
Spécial	Dual Shock, Pocket Station
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

C'est avec beaucoup de classicisme que Legend of Dragoon commence. Le héros du jeu se nomme Dart et retourne dans son village d'enfance après avoir, pendant 5 années, parcouru le monde à la recherche de l'assassin de ses parents. A peine arrivé aux alentours du village, il aperçoit de la fumée ! C'est l'armée de l'empire voisin qui est venue raser le village, pour retrouver une fille. Cette dernière - un cliché n'arrive jamais seul - se nomme Shena, l'amie d'enfance du héros. Le voilà donc parti à son secours, tout seul contre un méchant empire cruel. Hum, c'est le même scénario que celui de Mario... Dans sa quête, il trouvera Ravitz, un compagnon de route costaud mais sympathique, et une espèce de vamp ténébreuse, Rozé, seul personnage valable du casting. Après avoir retrouvé Shena, on apprend que Dart est un élu (quel hasard !) et qu'il détient la puissance des Dragoons. En gros, cela veut dire que, lors d'un affrontement, il peut se transformer en un combattant plus puissant. L'empire des méchants, qui emploie des dragons dressés pour bombarder les villes du gentil royaume de Bajil, doit être stoppé, car nul n'a le droit d'utiliser les dragons pour des actes criminels. Dart et ses amis s'engagent donc dans l'armée de Bajil. Beaucoup plus tard dans le jeu, on apprendra que, dix mille ans auparavant, la Terre était dominée par les hommes ailés,



qui utilisaient les humains comme esclaves. Ces derniers furent libérés par un messie qui réveilla 7 dragons pour anéantir les tortionnaires. Bien entendu, cette découverte archéologico-mythologique aura de nombreuses répercussions sur un scénario qui, malheureusement, ne surprendra personne.

VA JOUER AU SQUARE !

Difficile, avec un tel scénario, de se rattraper, surtout pour un RPG. Pourtant, Legend of Dragoon a de quoi plaire au fan de Final Fantasy : des cinématiques excellentes, des décors fantastiques et une ambiance heroic fantasy. Malheureusement, c'est tout ! Annoncé lors du Tokyo Game Show comme l'une des œuvres maîtresses de Sony, ce titre a nécessité 3 ans de développement, tient sur

4 CD et a été réalisé par d'anciens membres de l'équipe de Final Fantasy VII... On pouvait espérer beaucoup plus de Legend of Dragoon, qui en plus d'être scénaristiquement un peu trop basique ne parvient pas à nous enthousiasmer d'un point de vue graphique. Je m'explique : en ce qui concerne les cinématiques ou les décors en 2D fixe, le jeu est magnifique et rivalise avec un Final Fantasy VIII. Mais dès que l'on parle de 3D temps réel, c'est-à-dire des personnages du jeu ou des phases de combat, le résultat est plus que mitigé. On a donc des décors splendides et des cinématiques magnifiques profitant des derniers progrès faits en ces domaines, et des personnages vieux et moches, réalisés avec les techniques d'il y a 2-3 ans. Dans le même ordre d'idée, le principe d'appuyer en rythme sur les boutons du pad lorsque les personnages attaquent, pour renforcer leurs coups, est intéressant. Certes, cela rappelle Squall dans FFVIII mais, ici, le principe est beaucoup plus poussé... L'animation des personnages est assez raide et, pour parachever le tout, les combats sont extrêmement lents et mous, ce qui n'aide pas à rendre passionnant un titre déjà peu accrocheur. Ajoutons à cela une interface assez ringarde et vide et on obtiendra un titre qui, décidément, a mal vieilli. Un comble pour une nouveauté, attendue qui plus est. La déception des joueurs, en ce mois de janvier 2000.

Greg

Legend of Dragoon ne tient pas ses promesses

Note
6/10

Croix, croix, carré, lalala

Lorsqu'un personnage attaque, un petit carré apparaît et des lignes traversent l'écran. C'est lorsque les lignes atteignent le carré qu'il faudra presser le bouton afin que le personnage continue d'enchaîner ses attaques. Dans un menu Additional, vous choisissez le nombre d'enchaînements que pourra réaliser chaque personnage. Bien entendu, les enchaînements à 1 ou 2 mouvements sont moins forts mais plus faciles à sortir que ceux à 4 mouvements.









Les cinématiques sont superbes mais très rares.

Transformé en Dragoon, le personnage devra enchaîner quatre tours complets de cadran, pour pouvoir lancer une attaque réellement puissante.











Dans la vie, il faut savoir mener sa barque, si l'on veut récupérer tous les items du marais.



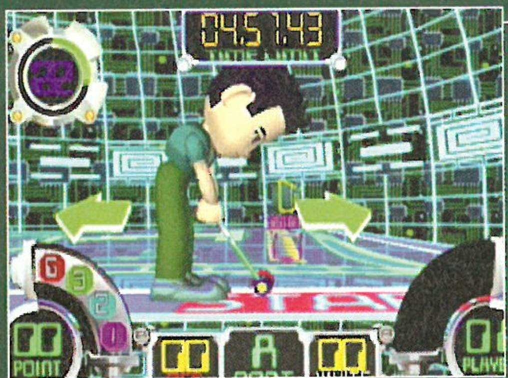




Note
6/10

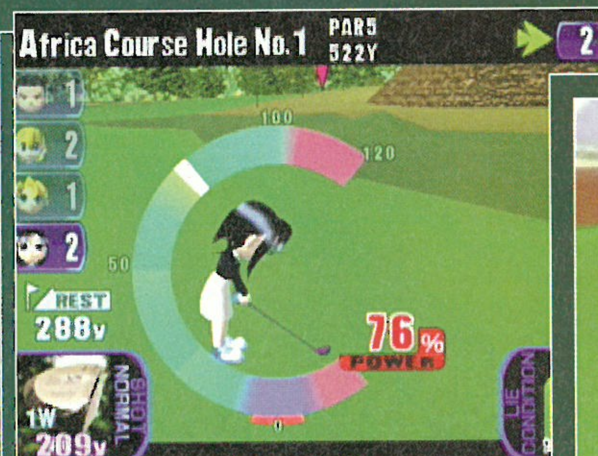
Golf Shiôyo!

Le premier jeu de golf sur Dreamcast se révèle facile d'accès et fortement sympathique. Un soft un peu simple qui plaira à tous.


Le petit jeu bonus : débile mais rigolo.







La jauge de puissance s'utilise en deux temps. Un classique pour les adeptes du golf sur console.





Chaque personnage possède ses propres caractéristiques.





Golf Shiôyo, signifiant en japonais « faisons du golf », est une surprise pour ce début d'année du côté de l'import. Dans ce jeu entièrement réalisé en 3D, le joueur pourra choisir 4 personnages aux attitudes différentes (puis 6 autres par la suite, qui seront accessibles après avoir fini le jeu). Une fois le personnage sélectionné, on a accès à différents modes de jeu qui ne révolutionneront pas le genre, comme le World Tour Mode, qui vous propose un championnat du monde. En début de partie, vous avez accès à 5 championnats : celui du Japon, de l'Ecosse, de l'Australie, de l'Afrique et des Etats-Unis. Pour vous entraîner, rien ne vaut les joies du Free Round Mode. Pour les fans de petits gadgets, vous aurez un jeu en bonus, nommé le G-Ball mode. C'est, pour simplifier, une espèce de cricket dans l'espace. Débile et amusant. Soyons bref : Golf Shiôyo est, au Japon, un jeu « budget ». Vendu aux alentours de 180 francs, il propose pour cette somme un jeu irréprochable. La réalisation est soignée, bien qu'un peu sobre, mais techniquement impeccable.

Le jeu est très rapide de prise en main, et le système classique mais efficace de la jauge de force qu'il faut déclencher au bon moment pour envoyer sa balle avec la puissance adéquate est toujours aussi plaisant. Simple ne veut toutefois pas dire simpliste. Il faudra pour s'essayer aux joies des eagle et des birdy maîtriser le fer et le bois. Autant dire que les effets (slice, hook, etc.) seront à prendre en compte pour espérer réussir le meilleur score sur chaque trou. Jouable jusqu'à 4 simultanément, le titre propose aussi un système de frappe de balle au tour par tour, ce qui permet à tous de jouer à la suite sans temps mort. Agréable et extrêmement sympathique, ce soft aurait mérité un 7 voire un 8 s'il s'était vendu en import au même prix qu'au Japon. Un jeu prévu chez nous (Tee Off) en janvier.

Greg

Golf Shiôyo!

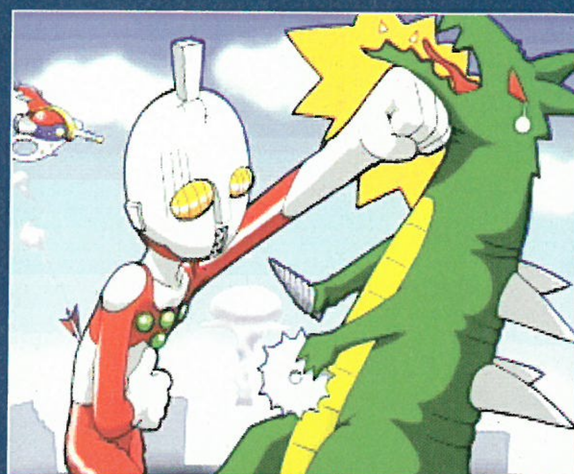
Editeur	Bottom up
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Golf
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (5 blocs)
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continue	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Utile

Note
6/10





Un excellent shoot them up classique



Bakuretsu Muteki Bangaioh

Le nouveau bébé de Treasure sur Dreamcast n'est pas une tuerie graphique qui rivalise avec les productions PC, mais un fantastique jeu de tir en 2D qui scotchera les core-gamers.


Des explosions spectaculaires.




Il y a aussi de la réflexion dans Bangaioh : ici il faudra trouver le bon timing pour détruire le soutien de ces blocs sans se faire écraser.

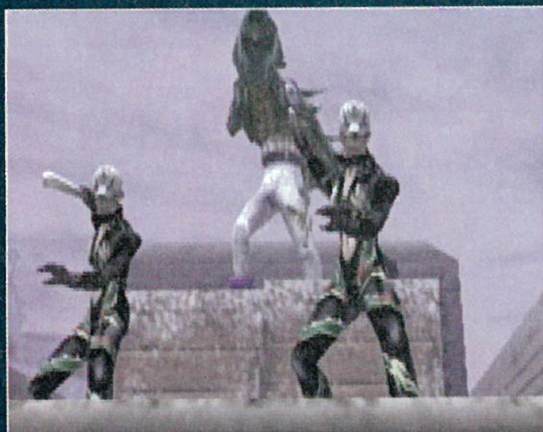
Bangaioh est un jeu de tir entièrement en 2D, avec des sprites minuscules. Le voilà mal parti sur le marché des jeux Dreamcast, la console la plus puissante qui calcule 3 millions de polygones à la seconde. Pourtant, Bangaioh n'aura certainement pas la prétention de vendre autant qu'un Virtual On ou qu'un Shenmue, mais de rester un bon souvenir ou une référence chez les hardcore-gamers. Editeur de jeux cultes toujours techniquement parfaits, Treasure signe là un petit produit idéal pour patienter en attendant GunBeat, une course d'animaux délirante sur Dreamcast. Le but ici est assez simple : le jeu est composé de 44 niveaux (plus quelques secrets) dans lesquels se trouvent à chaque fois un boss. Il faudra donc trouver ce boss et le détruire dans le temps imparti, tout en survivant aux vagues d'ennemis qui tenteront de détruire le Bangaioh, c'est-à-dire le petit vaisseau. Et si les sprites sont ridiculement petits, c'est pour une bonne raison : le jeu va très vite, et on se déplace sur un scrolling multi-directionnels. Il fallait donc avoir un bon aperçu des décors pour se mouvoir vite. Et pour cela, la vue de caméra reste éloignée : d'où la taille des sprites ! Pour se défendre, Bangaioh possède deux armes différentes : des missiles à tête chercheuse, idéal pour les grands espaces, et des lasers qui trouveront leur utilité dans les passages étroits. Lorsqu'il aura détruit un certain nombre d'ennemis, notre robot géant pourra utiliser une super-attaque qui balancera une quarantaine de projectiles à l'écran. Et c'est là que le jeu innove : si Bangaioh déclenche sa super-attaque juste à coté d'un projectile ennemi, la super-attaque se démultiplie, et peut monter jusqu'à 50, 80 voire 400 (le maximum) projectiles à l'écran. Cela pousse donc le joueur à prendre de gros risques, afin d'attendre d'être complètement encerclé par des projectiles ennemis avant de lancer son offensive. Bien que classique dans sa forme, Bangaioh est un titre à la réalisation irréprochable. Seuls les acharnés adoreront ce jeu qui ne verra très probablement jamais le jour en Europe. Les shoot them up n'y ayant vraiment pas la cote. Reste l'import pour les adeptes du genre.

Greg

Bakuretsu Muteki Bangaioh

Editeur	Treasure
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Tir-action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (5 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	N64
Compréhension de la langue	Super-inutile !





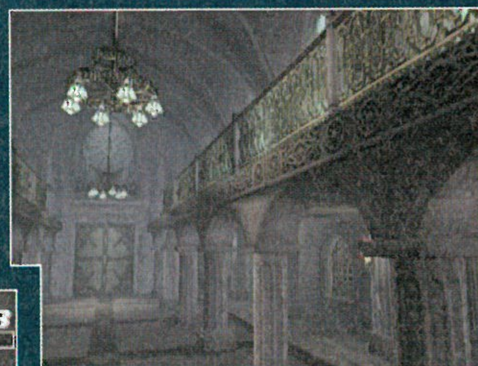


Un tel niveau de détail sur les ennemis ne s'est jamais vu dans un jeu PC ! Vive la Dreamcast !



Dreamcast

Maken X



Atlus est un éditeur japonais réputé pour ses jeux aux univers décalés. Cette fois, c'est sur Dreamcast et avec un certain succès que se retrouve le design décadent de la célèbre firme !





Un boss impressionnant. Et le plus dur pour le moral, c'est de savoir que dans quelques niveaux, ce sera un monstre commun...

Maken X

Editeur	Atlus
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (10 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable



Maken X, Deus Ex Machina, c'est par ces mots emprunts de philosophie, que ne renierait pas Nietzsche, que débute le jeu. Dans un futur proche, un centre de recherche japonais qui travaille sur une forme d'intelligence artificielle a fait la découverte suprême : Maken. Un organisme vivant doué de sa propre conscience, capable de prendre possession de personnes ou d'objets et de se recréer à leur image. Malheureusement, les réjouissances de l'équipe scientifique sont vite calmées par un terroriste qui enlève le professeur Sagami, responsable des recherches. Sa fille, Kei, tente alors de le retrouver, aidée en cela par Maken, transformée pour l'occasion en épée ! En effet, cette dernière s'est calquée une personnalité sur celle de Kei, avec qui elle a des liens très étroits. L'épée-Maken a donc le même but que son porteur, mais cela pourra changer ! Car, selon les personnages rencontrés et les choix faits durant certains dialogues, le joueur aura la possibilité de changer le déroulement du jeu. On pourra donc continuer à partir à la recherche du père de Kei, ou s'attaquer plus directement à l'organisation criminelle, à l'origine de son enlèvement, via d'autres missions. Et pour le reste ? Ben rien, puisque tout le reste se trouve entre les mains du joueur, qui prendra les décisions lorsque les embranchements scénaristiques se feront sentir. Ambiance techno-mystique pour un jeu d'action rapide et violent !

LE BON GRAIN DÉLIVRÉ !

Comme disait Traz l'autre jour en me regardant jouer à ce jeu tandis qu'Elwood jouait à mes côtés à Crazy Taxi : « C'est dingue, y'a vraiment deux types de jeux sur Dreamcast, les m... et les vrais jeux ! ». Maken X, je vous rassure, est un vrai jeu. Techniquement bien foutu, il possède pour commencer des graphismes très acceptables, voire superbes par certains aspects. Visuellement très fin, Maken X n'a pas à rougir face aux Doom-like qui sévissent actuellement sur PC (excepté Quake 3 !). Beaucoup de détails donc, et pourtant une vitesse de jeu impressionnante ; il le faut lorsqu'on en connaît le principe. Contrairement à Quake et cie, dans Maken X, le joueur ne possède que sa propre épée en guise d'arme ! Pas de fusil pour sniper ! C'est un Doom-like de contact dans lequel la proxi-

mité est de mise. Pour simplifier la tâche du joueur, le produit propose un système de visée plutôt intéressant, qui pemet de « fixer » un adversaires et de se déplacer par rapport à lui, à la manière de Zelda 64. Les adversaires rencontrés, superbes et très détaillés, seront combattus avec sagesse. En effet, s'il est possible de frapper sans réfléchir les premiers troufions croisés, les ennemis des niveaux suivants ne se laisseront pas charcuter facilement, et il faudra trouver pour chacun d'entre eux la bonne méthode pour en venir à bout ! L'autre grand intérêt de Maken X, c'est de proposer des changements d'armes sans en changer. Et ne relisez pas cette phrase pour vous persuader que je me suis trompé ! L'épée Maken est une entité intelligente qui peut faire du « brain jack » sur les humains. Cela signifie qu'elle prend possession de leur corps, et qu'elle recompose sa structure en fonction du porteur qu'elle a parasité ! En gros, cela signifie que pour gagner en puissance, le joueur devra trouver des hôtes à habiter. Certains seront ravis de prêter leur corps pour servir l'épée, tandis que d'autres devront être « persuadés » et même assommés. A chaque nouveau personnage envoûté, la forme, la puissance, et les super-attaques de l'épée se modifient, ce qui permet de dire que, finalement, il y a de la variété dans les armes. Beau, original mais un peu confus, Maken X est un excellent jeu d'action bien scénarisé qui fait plaisir, surtout sur Dreamcast qui manquait cruellement de ce genre de jeux techniquement aboutis.

Greg

Epée mystique contre robots nazis, un scénar de nanar !

Note
7/10

Possession de corps

Voici quelques exemples de personnages que Maken pourra posséder tout au long du jeu. Cependant, chacun d'eux possède un niveau qui correspond à sa puissance ; si, au moment de posséder le personnage voulu, Maken n'a pas le niveau suffisant, l'incarnation sera alors impossible. Pour gagner en niveau, Maken devra ramasser les petites boules multicolores que laissent échapper les ennemis tués.









Maken X est techniquement ce que l'on est en droit d'attendre sur Dreamcast



Les ennemis de la mission des ruines à Londres sont des bio-soldats qui font partie d'un groupuscule néo-nazi. Sans commentaire...



Il faudra utiliser avec beaucoup de talent la fonction de visée automatique pour vaincre les petits ennemis qui sont à vos pieds.





Dragon Valor



Namco semble avoir mis toutes ses équipes les plus puissantes sur des projets Dreamcast ou PS2. Résultat ? Dragon Valor est un jeu très sympa à jouer, mais techniquement assez faible par rapport aux productions actuelles.











Ah ben oui, les phases de plate-forme d'il y a quelques années, c'est pas de la rigolade hein !



Sur cette carte, on peut au choix enchainer les donjons ou faire des pauses en allant chez le marchand.



Dragon Valor

Editeur	Namco
Dispo. Europe	Fin 2000
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Dragon Valor, un jeu qui contredit la plupart des idées reçues sur l'Héroïc Fantasy. Ici, les dragons ne sont pas des sauveurs, des créatures mystiques auxquelles on fait appel pour gagner en puissance. Ici, les dragons sont de véritables ordures qui passent leur temps à enlever les princesses pour les manger, à ravager les villes des mortels, et surtout, à fomenter des plans contre la race humaine. Heureusement, les chevaliers tueurs de dragons, une lignée de héros qui exterminent cette sale race de père en fils, existent. Clovis, un jeune garçon, voit sa soeur mourir lors d'un combat, elle est sauvagement tuée par un dragon sans pitié. Il décide donc de partir et de devenir « sur le tas » un chevalier afin de venger sa soeur. Rien de très original... Une fois le dragon exterminé, les deux jeunes filles que rencontre Clovis durant son aventure tombent éperdument amoureuses de lui, et il lui faudra donc en choisir une, l'épouser, et lui faire un enfant. Suite logique. Et c'est là que le jeu commence à prendre de l'ampleur : selon la femme de Clovis, le personnage que vous incarnerez par la suite sera différent. Choisissez la douce Célia, et votre fils Arlen sera un fin bretteur magicien. Choisissez ce garçon manqué de Carolina, et votre fils sera un violent sabreur très costaud. Bien entendu, l'un ou l'autre se mariera à son tour, etc.,



et le scénario se poursuivra ainsi sur 2 CD, ce qui représente pas mal de générations.

LE MARIAGE AU CŒUR DU PROBLÈME

Bien entendu, les différences d'un mariage à l'autre ne concernent pas uniquement l'aspect physique ou les caractéristiques de votre personnage, mais aussi le scénario en lui-même ! Cela signifie que le jeu a une durée de vie quasi-illimitée ! D'un autre coté, pour un problème évident de place sur les CD, il n'y a pas de cinématiques, à part en intro. Dommage mais bon, on s'en passait sur cartouche, on s'en passera bien sur CD. Toutefois, voilà bien un soft qui ne représente pas les 32 bits, ni dans l'esprit ni dans la réalisation. En effet, premier réflexe quand on le lance, on se demande si les développeurs sont bien les mêmes que pour Soul Calibur sur Dreamcast. Dragon Valor est laid : polygones grossiers et pas du tout affinés, textures lourdes et ultra-pixellisées, personnages très carrés... L'animation et la jouabilité, par contre, sont vraiment au top, comme dans le bon vieux temps de la Megadrive ou de la Nec. Dragon Valor nous rappelle toutes ces longues heures passées sur des jeux de plate-forme en compagnie de barbares (Rastan Saga, Legendary Axe), de robots (Eswat) ou encore de lutins (Marvel Land). Epoque bénite où les jeux étaient simples mais éclatants et bénéficiaient d'une maniabilité exemplaire. Là encore, le petit personnage exécute des tonnes d'actions avec une facilité déconcertante. Bien entendu, les nouveaux venus et autres visionnaires qui n'aiment pas regarder en arrière trouveront le soft minable, mais les vrais amateurs qui traînent dans le milieu depuis plus de cinq ans accrocheront inévitablement. Un jeu aux accents de nostalgie auquel on s'abandonne toutefois avec plaisir.

Greg

Note
6/10



Les phases chez le marchand sont assez lourdes. On ne peut qu'acheter ou vendre et c'est la marchand qui choisit.



La magie de mon père

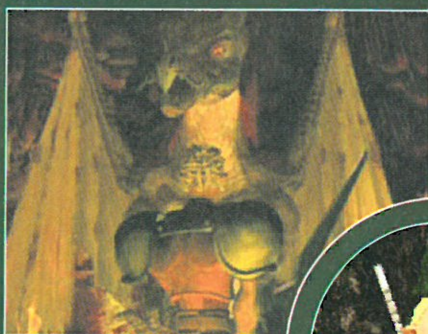


Tous les rôlistes conservateurs vous le diront, les objets magiques ça se transmet de père en fils. Lors de sa première aventure, Clovis amassera des livres magiques qui lui donneront accès à 8 sorts différents : Heal (les soins), Defense, Fire, Ice, Thunder, Mine (à la manière de Silent Bomber), Stealth (à la manière du ninja de Metal Gear) et Vortex (à la manière d'un vortex). Les fils de Clovis auront donc tous accès à ces sorts dès le départ de leur aventure, mais pourront gagner en puissance en trouvant des livres d'une couleur correspondante à un certain sort. On pourra aussi ramasser des objets pour gagner des HP, de la force, de la résistance, des MP, et tout le tintouin.











Le dragon de glace est à l'origine de pas mal de problèmes dans le scénario de Arlen.



Namco fait un bond en arrière... plutôt réussi

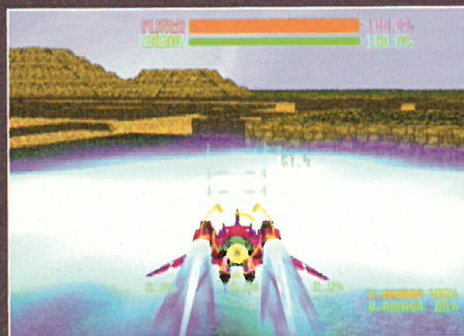


Dreamcast

Virtual On Oratorio Tangram

Virtual On Oratorio Tangram est l'un des jeux les plus attendus sur Dreamcast, que ce soit par les fans, ou par ceux qui attendaient au tournant la console pour voir enfin ses capacités. Ils ne seront pas déçus...





Cypher possède la capacité de se transformer pendant un court instant en engin volant, et ainsi de foncer sur l'adversaire pour lui causer de terribles dommages. Chaque robot possède ainsi un super-pouvoir particulier.



Grys-Vok est le robot le mieux armé du jeu. Il possède sur ses épaules six lances-missiles, parfois plus gros que certains robots du jeu.



Virtual On O.T.

Editeur	Sega
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-tir
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveau de difficulté	8
Difficulté	Difficile
Continue	Illimités
Spécial	Twin Stick spécial
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Super-inutile !

Des robots qui se battent de manière endiablée dans des arènes, voilà une situation plutôt séduisante pour qui aime les jeux d'action. Car qui dit robot dit forcément capacités surhumaines, explosions dans tous les sens, et armes à gogo ! Eh bien cela tombe plutôt bien, car Virtual On ne représente pas du tout cela puisqu'il s'agit d'un jeu d'échecs. Mais attention, un beau jeu d'échecs, qui tire entièrement parti des capacités graphiques de la Dreamcast. Bien entendu, pour des besoins ludiques et économiques, le jeu a quelque peu été remanié. C'est pourquoi, Sega a commencé par supprimer les pions, pièces stupides et peu puissantes. Ensuite, on a viré la reine qui n'amène que des ennuis. Le fou a été supprimé sur suggestion de l'équipe du marketing qui trouvait que cela faisait mauvais genre. La tour aurait été mal perçue avec sa forte corpulence aux Etats-Unis, car les obèses, nombreux en cette contrée auraient pu se sentir visés. Le cavalier, enfin a disparu car il ne cadrait pas assez avec le XXI[e] siècle. Ne reste alors plus que le roi, qui décidément paraissait trop ringard. On l'a remplacé par un superbe robot hi-tech, que l'on a bardé d'armes surpuissantes, histoire de faire « mode ». Evidemment, ce super-robot n'allait faire qu'une bouchée du roi restant, c'est pourquoi on en a fait aussi un robot de combat. Mais différent, car les années 2000 seront le symbole de la pluralité, de la différence et du choix ! C'est d'ailleurs en pensant à cela que les programmeurs ont finalement opté pour non pas 2 mais 11 robots différents. Ensuite, leur travail s'est porté sur les damiers, mortellement ennuyeux de symétrie parfaite, et en ont fait 11 environnements différents avec reliefs et éléments derrière lesquels se cacher. Une fois tout ceci fini, et malgré les ajouts, on fit essayer le jeu à Kasparov. Avancer les super-robots d'une seule case par tour était mortellement barbant, on a donc tenté de

balancer Kasparov et ses règles molles dans le canal voisin, et de faire de ce jeu d'échecs stupide le jeu d'action-combat de robots le plus speed jamais réalisé. De là est né Virtual On... enfin, je crois.

VÉNÉRÉ AU JAPON, INCOMPRIS EN FRANCE

Virtual On est un jeu étrange. Très difficile à jouer, il propose une action extrêmement rapide et des commandes très complexes. Tellement complexes que la plupart des joueurs ne tentent même pas d'essayer de maîtriser un robot et abandonnent. Il faut dire que nous ne sommes pas là face à un jeu de tir, mais à un jeu action-tir dans lequel les déplacements sont la clé de la victoire. Le robot est représenté de dos, et se déplace au choix avec la croix du pad ou le Twin Stick conçu spécialement pour le soft. Attention, cela se complique : si le Twin Stick est en votre possession, il n'y aura aucun problème, le contrôle du jeu est très instinctif. Si vous jouez à la manette par contre une bonne heure de prise en main et d'entraînement sera nécessaire. En effet, le déplacement du robot se fait à la croix, mais les tirs sont placés sur les boutons L et R, tandis que les deux réacteurs, le saut et la garde sont sur les boutons A, B, X et Y. Complètement anti-instinctive, cette configuration se révèlera cependant idéale au bout de quelques heures, et le joueur pourra enfin enchaîner un grand nombre d'actions. Car sans maîtrise, on meurt très vite dans Virtual On. Vu que chaque robot peut courir, s'élancer à des vitesses folles grâce à ses deux réacteurs, sauter et voler un court instant, l'immobilisme est synonyme de mort. Mais il est aussi presque possible de faire tout en même temps; l'une des meilleures feintes du jeu par exemple consiste à interrompre son saut (en inversant les réacteurs) après une demi-seconde et partir à fond vers la droite ou la gauche au ras du sol, le tout à une vitesse hallucinante. Réflexes et calme sont donc des vertus recommandées, car de par sa rapidité et sa complexité, Virtual On OT demande énormément de concentration.



Sega démontre enfin la puissance brute de la Dreamcast



Combats sur le Net

Bien entendu, Virtual On propose d'affronter des gens du monde entier grâce à l'option Internet de la Dreamcast. Ceci au Japon bien entendu. Pour rendre les matchs plus excitants et plus intéressants, il sera possible de transformer l'aspect de son robot dans une section de personnalisation. On pourra modifier les couleurs, et l'écusson de son robot.











Il est possible de sauvegarder et de regarder sous un angle différent ses meilleures parties.







Specineff le robot gothique balance des vagues d'énergie assez difficiles à esquiver.



Garder le contrôle

Virtual On OT vous proposera quelques petits cours de conduite au cas ou vous n'auriez pas encore joué. Attention, ce n'est pas un mode Training, mais une partie de la démo du jeu, donc il faudra regarder et assimiler vite ! On vous apprendra en particulier dans ces petites phases à booster vos attaques grâce au bouton de turbo.

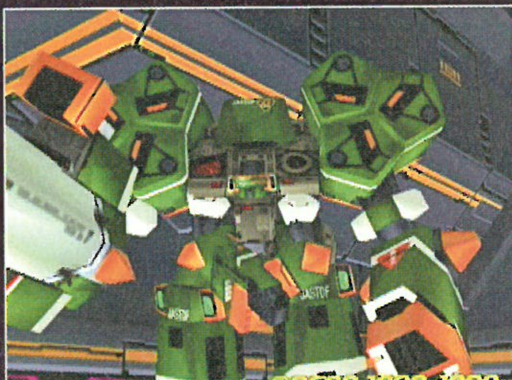






Virtual On, un jeu incroyable, réservé à une élite de joueurs

Note
8/10



A deux, c'est mieux

Etant un jeu vu de dos, il sera difficile de jouer à deux à Virtual On sur le même écran. C'est pourquoi, vous avez plusieurs possibilités. La première sera d'aller sur le Net pour les joueurs japonais... ok on oublie chez nous. La seconde sera de jouer grâce au cable link de la console, mais cela nécessite deux consoles, deux jeux, deux télés. Enfin, vous pourrez jouer en écran séparé, et ce, de quatre manières différentes. Après nos tests la meilleure configuration est celle de l'écran coupé dans le sens de la hauteur, sur un 16/9e.







UNE RÉALISATION TRÈS HAUT DE GAMME

Pour ce qui est de l'animation, on a du 60 images par seconde de toute beauté, qui propose même au cœur des plus impressionnantes explosions une animation sans aucune faille. Graphiquement, les couleurs répondent présentes de manière étonnante, et plus encore que dans Soul Calibur. On réalise alors qu'actuellement la Dreamcast ne souffre aucune concurrence dans ce domaine. Un régal pour les rétines. Côté son, on se retrouve avec des musiques mélodiques ultra-speed façon synthé. Et c'est vrai qu'elles donnent la pêche, mais le mixage final est très mal fait, et bruitages et musiques se mêlent en une espèce de bouillie sonore infâme. Au final alors, faut-il craquer pour ce Virtual On, impressionnant mais surtout difficile d'accès ? Virtual On est un vrai soft de joueurs acharnés, qui ne pourront qu'apprécier effectuer de superbes actions dignes des meilleurs passages de séries animées comme Robotech ou Gundam. Reste à savoir si, malgré la débauche d'effets graphiques saisissants et l'animation saisissante, vous passerez le cap de l'initiation. Ce n'est pas certain, réfléchissez-y à deux fois avant de craquer.

Greg





En mode solo, vous aurez deux boss énormes et assez nerveux de la gâchette à combattre.

Gardons le contact

Chaque robot de Virtual On possède des armes plus ou moins meurtrières : lasers, missiles, etc. Mais ce qui fait vraiment mal dans ce jeu, ce sont les attaques au corps à corps. Difficiles à déclencher, elles sont pourtant souvent payantes et peuvent parfois renverser complètement l'issue d'un combat.







Les déplacements sur le côté avec réacteurs sont les bases du succès dans Virtual On OT.

Toutes les sorties japonaises et US

On appelle ça les prémices. Ça commence maintenant. Le Japon ne devrait pas tarder a être secoué par l'arrivée de titres majeurs. Entre janvier et février quelques purs chefs-d'oeuvre devraient être disponibles dans les boutiques d'Akihabara. En attendant, voici les derniers titres parus de l'autre côté de la planète. L'occasion de retrouver des sagas populaires ou bien encore de découvrir quelques perles rares made in Japan.

Star Gladiator 2



Star Gladiator 2 est le 6e jeu de Capcom sur Dreamcast (ça commence à bien faire, ces intros...) et c'est vraiment pas terrible. Hop là, voilà, je l'ai dit, j'ai fini mon texte, je peux rentrer chez moi dormir, cool ! Ah, non, faut que j'argumente, c'est vrai. Côté graphismes, tout d'abord, ce n'est pas la panacée. Les personnages ont quand même quelques trous dans les coudes et les genoux (langage pro : les jonctions de polygones ne sont pas optimisées). L'animation des persos, elle aussi, présente des troubles du comportement, et on se retrouve avec des mouvements particulièrement secs et hachés. La jouabilité, correcte, est cependant gâchée par une réalisation qui fait un peu peine à voir pour de la Dreamcast. Beaucoup de persos ? Ben 22, mais, en fait, les 11 nouveaux sont identiques aux 11 autres de base, seul le look et les furies changent. L'intérêt principal du jeu, en fait, c'est qu'il est très facile de prise en main et que les super coups s'avèrent être vraiment impressionnants. Mais une fois qu'on les aura tous vus...

Greg



5 *Editeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Glad à tort...

Vermilion Desert



Les simulations de guerre ont la côte, en ce moment, à la rédac, grâce au splendide jeu PC Hidden & Dangerous. C'est donc avec un intérêt inhabituel que les autres membres de la rédac se sont penchés sur ce jeu. Ultra scénarisé, ce simulateur de troupiers a, bien évidemment, été mis à la sauce console. Cela signifie des possibilités un peu restreintes, des troufions pas très intelligents et des « objets » qui permettent de soigner ses unités. Chaque mission devra être remplie de la manière suivante : on commence par créer des petites équipes (composées de snipers, chargeurs, assassins ou scouts) et on leur donne un itinéraire à suivre. Visuellement très réussi au niveau des batailles et de l'ambiance, Vermillon Desert est un jeu agréable, très calme à jouer voire reposant. On donne des ordres, on regarde nos petits gars se balader sur la carte et, lorsqu'ils ont des problèmes, ils appellent à la radio. Généralement, il sera temps de prendre une décision, du genre : « tuez-les tous ! » ou « planquez-vous ! ». Se déroulant dans un futur proche, VD propose, par conséquent, un système d'armement original, comme des robots de combat, des power suits et autres classiques engins de guerre que l'on rencontre dans les anticipations japonaises habituelles. Petit point positif : tout le monde parle japonais, mais les menus sont tous en anglais ; les allergiques à la langue de Saburo Mifune (frère de Toshiro Mifune) seront donc plutôt contents.

Greg





5 *Editeur : Riverhill Soft*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Vers mi-ion

Gigawing



Gigawing est, à ce jour, le cinquième jeu de Capcom sur Dreamcast (arrivé avant Star Gladiator 2). Mais ça, tout le monde s'en moque. Ce qu'il convient de savoir, c'est qu'il s'agit là d'un shoot classique, en 2D, comme on en n'avait pas vu depuis longtemps. Issu des salles d'arcade où il ne fut pas spécialement remarqué, Gigawing est un titre pas très subtil où des petits vaisseaux tirent sur des plus gros qui vomissent des grappes de projectiles que le vermisseau de pixels que vous êtes va devoir éviter. Pour vous aider, des bonus vous permettront d'augmenter votre puissance et vous aurez à votre disposition un système d'aura qui renvoie les grenades des adversaires. On n'oublie pas non plus les classiques bombes qui nettoient l'écran d'un seul coup. Speed et rigolo, le jeu est cependant très court et très facile. 20 minutes, pour le finir... Je pense donc qu'il est de mon devoir de vous dire de ne pas l'acheter. Voilà « Ami lecteur, n'achète pas ce jeu ! »

Greg

4 *Editeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Giga-non !



Star Gladiator 2



Gigawing



Gigawing

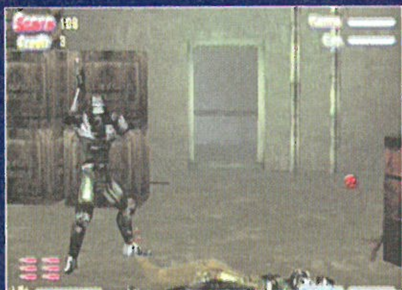
Toutes les sorties japonaises et US

Death Crimson 2



Ah ! On la tient notre belle daube du mois ! Dans ce House of the Dead scénarisé, on peut digitaliser sa voix pour s'entendre crier, si l'on possède le micro de Seaman pour la Dreamcast. Voilà, c'était le seul point positif du jeu. Passons aux autres (les mauvais points, donc). Pour commencer, surprise : le jeu utilise le flingue mais il est impossible de viser avec ce dernier ! Pourtant, on a essayé de le calibrer, mais rien à faire. Même collé à l'écran, le flingue tire en dehors ! Gênant pour un jeu de tir... Second problème : c'est mou. On reste deux heures devant une porte que franchissent des mutants abrutis, qui, parfois, vous lancent des couteaux. Pour nous rappeler que le jeu est en 3D, la caméra se tourne parfois vers le plafond d'où descendent de méchantes chauves-souris. On en profite, au passage, pour apprendre que les chauves-souris font plus mal que les couteaux. Et puis, finalement, on éteint car c'est lent, long et que les sons prennent vraiment la tête.

Greg



1 — *Editeur : Ecole*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Le crime sonne toujours deux fois



Death Crimson 2

Alundra 2



Le premier Alundra, en 2D, était ultra classique dans son déroulement et ses énigmes. Alundra 2 est tout en 3D et est tout autant classique. Heureusement, les concepteurs ont ajouté une chose qui manquait à ce genre de jeu : l'humour. Omniprésent, il permet d'avoir une ambiance unique et des rebondissements assez inattendus. Le scénario, d'ailleurs, ne possède aucun lien avec celui du premier volet, puisque l'on incarne, ici, un jeune garçon à l'âme de justicier, Fleet, qui combat un empire tyrannique. Action-RPG très classique, le produit propose une réalisation certes un peu en deçà des productions actuelles, mais reste toujours agréable à jouer. L'inertie du personnage, énervante au début, devient finalement très supportable une fois que l'on a commencé à maîtriser les diverses commandes. Il serait toutefois dommage de l'acheter maintenant, en japonais, puisque ce titre sera intégralement traduit en français et disponible chez nous en juin prochain. Il suffit d'être patient.

Greg



7 — *Ed. : sony Computer Entertainment Japan*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : juin 2000



Alundra 2

Chu Chu Rocket



« Le nouveau jeu de la Sonic Team est laid et cheap ! En plus, il est bradé 140 francs, au Japon, ça veut tout dire... » Quelle erreur grossière que de penser cela ! On ne s'était pas autant amusé à 4, depuis Bomberman ! Le but du jeu est simple et très excitant, comme dans la plupart des produits du genre. De très bêtes souris de l'espace, qui se suivent en file indienne et tournent à droite en touchant les murs, sont poursuivies par les chats de l'espace. La seule manière de les sauver est de les guider vers leurs fusées, en posant des flèches au sol. Mais attention, les chats aussi suivent les flèches ! Chaque joueur peut poser trois flèches. S'il en pose une quatrième, la première disparaît, etc. Etant donné qu'au bout de deux minutes, seule la fusée la plus remplie décolle, chaque joueur a tout intérêt à faire venir les souris dans SA fusée et à envoyer les chats dans la fusée des autres. Véritable Bomberman sous amphétamines mêlant réflexes purs et réflexion rapide, Chu Chu Rocket est un jeu difficile à prendre en main mais qui, finalement, se révèle ultra excitant une fois qu'on en a compris le principe. C'est d'ailleurs ce qu'on peut lui reprocher, car la grande vitesse du jeu est à la limite du stressant. C'est peut-être moche mais, en tout cas, à la rédac, on adore !

Greg





8 — *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Chat va pas ?

Jojo's Bizarre Adventure, Legacy for the future



Jojo's Bizarre Adventure est le quatrième jeu de Capcom sur Dreamcast (arrivé en premier ce mois-ci), ce qui prouve bien le soutien de l'éditeur pour cette console. Contrairement à la version PlayStation testée le mois dernier, il n'y a ici aucun mode scénario ! Triste. Mais, en contrepartie, on découvre, grâce à la puissance de la Dreamcast, la conversion exacte de la borne d'arcade. Le jeu est donc plus beau, beaucoup plus détaillé, coloré et superbement animé. De plus, la jouabilité s'en ressent et le jeu est aussi amusant seul qu'à deux, ce qui n'était pas le cas de la version Play, un peu raide contre un autre joueur humain. Bien entendu, les mini-jeux de la version Play étaient très rigolos, mais on ne peut pas tout avoir non plus. Maintenant, Jojo est, il est vrai, un jeu de combat un peu particulier. A vous de voir si vous n'avez pas peur de relever des défis autres que ceux d'un Street Fighter...

Greg



7 — *Editeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Jojo'se pas y croire



Jojo's Bizarre Adventure, Legacy for the future

Toutes les sorties du mois passées au crible

Après la déferlante de jeux du mois de décembre, les choses se calment un peu. Un début d'année relativement calme, certes, mais non dénué d'intérêt, puisque, parmi les 10 jeux chroniqués, on dénombre 3 bonnes surprises sur 3 machines différentes. Comme ça, pas de jaloux ! Avec F1 World Grand Prix, les frenchies de Lankhor nous font la brillante démonstration que, derrière un titre esthétiquement faiblard, peut se cacher une profondeur de jeu insoupçonnée. Faut juste bien gratter, c'est tout. Cette simulation de F1 se classe tout simplement dans le top 3 des jeux de caisses les plus réalistes du marché 32 bits. Les possesseurs de N64, quant à eux, vont, enfin, pouvoir connaître le grand frisson, grâce à une conversion 64 bits de Resident Evil 2 aux petits oignons. Enfin, un jeu mâture, avec du sang, de la violence et des tripes ! Pour finir en beauté, la Dreamcast assure le spectacle avec une version 128 bits de NFL QBC 2000 véritablement impressionnante. Vous n'aimez pas le foot ricain ? Tant pis pour vous ! Spécial dédicace à Namco qui a eu la flemme de « localiser » le mode Scénario d'Ace Combat 3 !

Ace Combat 3 Electrosphère (PS) 126
Discworld Noir (PS) 130
F1 World Grand Prix (PS) 118
Fighting Force 2 (PS) 124
NFL Quarterback Club 2000 (DC) 138
Resident Evil 2 (N64) 128
Re-volt (DC) 122
Tignes MTV Snowboarding (PS) 132
Um Jammer Lammy (PS) 134
Vigilant 8 Second Offense (DC) 136

Top rédac

D'habitude, il y a toujours des retardataires qui ont raté Noël. Bah là, nan. Y'a des jeux tout de même, hein, mais il faut bien avouer que la meilleure surprise du mois c'est à Lankhor qu'on la doit avec F1 World Grand Prix. Comble de tout, leur jeu est laid. Enfin, pas très beau. Mais les gars ont bossé sérieusement sur le réalisme... Pour le reste, pas grand-chose de transcendant pour commencer le millénaire, si ce n'est côté import une fois de plus, avec (enfin) Virtual On sur Dreamcast, Chrono Cross sur PlayStation, NFL Quarterback Club 2000 sur Dreamcast, même si tout le monde se fout du foot américain. Enfin que voulez-vous, comme dirait Chris, c'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien.

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** *Tout juste bon à caler une table.*
- **1** *Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !*
- **2** *De très grosses lacunes. Urgl !*
- **3** *1 minute de plaisir. Et encore !*
- **4** *Pourrait vraiment mieux faire.*
- **5** *Un jeu tout juste moyen, sans plus.*
- **6** *A acheter éventuellement, si on aime le genre.*
- **7** *Un bon jeu à de nombreux égards.*
- **8** *Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.*
- **9** *Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.*
- **10** *Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.*

La rédac en folie !

TSR

TSR a fêté le nouvel an chez lui, à 179 000 km de Paris. En famille. Ce fou de symbolique ne pouvait pas passer sous silence l'arrivée du nouveau millénaire. Prêchant la bonne parole, et rendant la justice au glaive, il aurait semé la terreur chez les sectes sataniques et millénaristes, brandissant un accessoire à base de plutonium saint.

Son jeu du mois : *Chrono Cross (PS)*

Trazom

Trazom n'a pas fêté l'an 2000. Pour lui, on est en 1459. Et comme Traz est connu pour sa tolérance, il a su faire comprendre à tous leur monumentale erreur, en brisant 4 portemanteaux, 1 chaise, en défonçant deux murs de placo-plâtre à la rédaction, ainsi qu'un Willow.

Son jeu du mois : *F1 World Grand Prix (PS)*

Gollum

Gollum, ce grand fou romantique, a passé le nouvel an seul, composant des poèmes russes, sur un tapis de pétales de rose. Priant désespérément pour trouver l'amour vrai, et une BMW Z3 pour le vivre à 200 km/h, il aborde naïvement l'an 2000 en se demandant toujours ce qu'est cet être étrange qu'on nomme la femme idéale.

Son jeu du mois : *Chrono Cross (PS)*

Willow

Willow a décidé de consacrer son prochain millénaire d'existence (n'oublions pas que c'est un Highlander), au surf. N'en finissant plus de partir en vacances à la neige « pour le boulot », il reste confiant, persuadé de pouvoir un jour passer un 90° ou encore « grinder » sur un gobelet en plastique.

Son jeu du mois : *F1 World GP*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Virtual On O.T. (Sega)



Chrono Cross (PlayStation)



Mario Golf (Nintendo)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	23 pts
2	Bio Hazard 3 (PS)	15 pts
3	Zelda 64 (N64)	12 pts
4	Soul Calibur (PS)	11 pts
5	Tenchu (PS)	10 pts
6	J-League 2000 (PS) & Driver (PS)	7 pts
7	Chrono Cross (PS), Medal of Honor (PS) & Crash Team Racing (PS)	6 pts
8	Rayman 2 (N64), Pokemon Silver & Gold (GB), Street Fighter Zero 3 (PS) & Soul Reaver (PS)	5 pts
9	Virtual On O.T. (DC)	4 pts
10	Ready 2 Rumble (DC)	3 pts

JOYPAD MEGASTAR



Ce mois-ci, pas de Megastar. C'est tout, inutile de pleurnicher, fallait pas se jeter d'un coup sur les quatre du mois dernier. Plus sérieusement, c'est une habitude : « en début d'année, c'est pas gagné ». Les choses intéressantes devraient revenir dès le mois de mars, ou peut-être même le mois prochain.

ON EN REVE DEJA...

- GOLLUM >>>>>>>>> Shenmue (DC) et Chrono Cross (PS)
- WILLOW >>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
- CHRIS >>>>>>>>>>> SF EX + 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC)
- ELWOOD >>>>>>>>> In Cold Blood (PS) et Munch's Oddysee (PS2)
- KENDY >>>>>>>>>> Zelda New (GBC) et Hidden & Dangerous (DC)
- GREG >>>>>>>>>>> Crazy Taxi (DC) et Vagrant Story (PS)
- T.S.R. >>>>>>>>>>> Koudelka (PS), Driver 2 (PS) et Tenchu 2 (PS)
- TRAZOM >>>>>>>>> De Sang Froid (PS) et Winning Eleven 5 (PS2)
- RAHAN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Version Longue (scandale sur PS) et Munch's Oddysee (PS2)

RaHaN

Pour RaHaN, le début de l'année est synonyme de bonnes résolutions. Il a donc décidé de se couper les cheveux, d'arrêter de fumer, d'arriver à l'heure à son bureau, d'écrire encore mieux et plus vite et de laisser Traz le cogner de temps en temps. Que des bonnes résolutions je vous dis.



Son jeu du mois

Chrono Cross (PS)

Chris

Chris n'a pas dépensé des milles et des cents pour fêter le nouvel an. Conscient de la misère d'autrui, il a préféré faire le tri de ses possessions, et faire don de son vieux moniteur 17 pouces, remplacé par un magnifique 22 pouces, de sa carte graphique, remplacée par une plus performante, et des quelques autres objets. L'altruisme de Chris est un exemple à suivre, cela ne fait aucun doute.

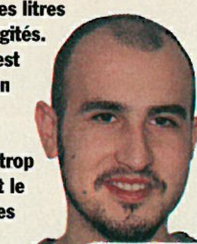


Son jeu du mois

Chrono Cross (PS)

Elwood

Elwood a raté l'instant fatidique. Replongé dans sa collection complète de tous les Tintin sortis à ce jour, il n'a pas vu l'heure passer, et du coup n'a pu fêter le nouvel an qu'en retard, lorsque tout le monde était rentré cuver les litres d'alcool ingurgités. Dégoûté, il s'est mis devant son moniteur 22 pouces, ne réalisant que trop tard qu'il était le seul à avoir des problèmes



Son jeu du mois

F1 World GP

Kendy

Kendy a parfaitement conscience que nous n'étions pas en 1999, mais plutôt en 2099. Bien que prisonnier de la matrice, il savait également que la dinde aux marrons n'a pas vraiment ce goût là, puisque « comment les machines pourraient-elles le savoir ? Qu'est-ce qui me dit qu'en fait ce qui a le goût de dinde n'a pas en fait le goût de fiente de porc ? ».



Son jeu du mois

Um Jammer Lammy (PS)

Greg

Greg, fier serviteur du monde libre, était en mission le jour de l'an. Avec ses potes Force Violette et Cobrawoman, il a combattu vaillamment des hordes d'extra-terrestres venus gauler les réserves de neige artificielle des Galeries Lafayette. La gloire l'attend, un jour peut-être...



Son jeu du mois

Chrono Cross (PS)

Machine PlayStation Genre Simulation de F1



F1 World Grand Prix

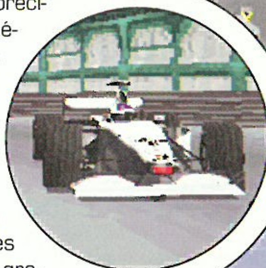
Raaahh ! On tient enfin le successeur de Formula One 97. Les graphismes sont moches ? Et alors, j'm'en fous c'est le gameplay qui compte. Le coup de coeur de ce mois de janvier !

Dans le petit monde de la simulation automobile, il y a toujours eu un genre un peu à part : la F1. Depuis Formula One 97, les développeurs n'ont pas su répondre à nos attentes, et ce, malgré les nombreux progrès qui ont été faits en matière de programmation (cf Gran Turismo). Ni Ubi Soft (Monaco GP 2), ni Visual Sciences (Formula One 98), ni Studio 33 (Formula One 99) ne sont parvenus à détrôner ce que beaucoup considèrent encore aujourd'hui comme l'ultime référence en matière de courses de monoplaces. On en conclura avec logique que la F1 virtuelle est avant tout une affaire de spécialistes. Alors qu'on pensait ne pas revoir de jeu de F1 avant un bon bout de temps, un éditeur a quand même décidé de relever le défi : Eidos, avec F1 World Grand Prix. Mais, cette version 32 bits n'a pas grand-chose en commun avec la série très controversée de Video System. Son développement a été confié à Lankhor (les concepteurs de Vroom sur Atari ST et Amiga). F1 World Grand Prix est en fait l'adaptation de leur jeu PC, Official Formula One Racing 99. L'association avec Video System, c'était juste pour bénéficier de la licence FIA.

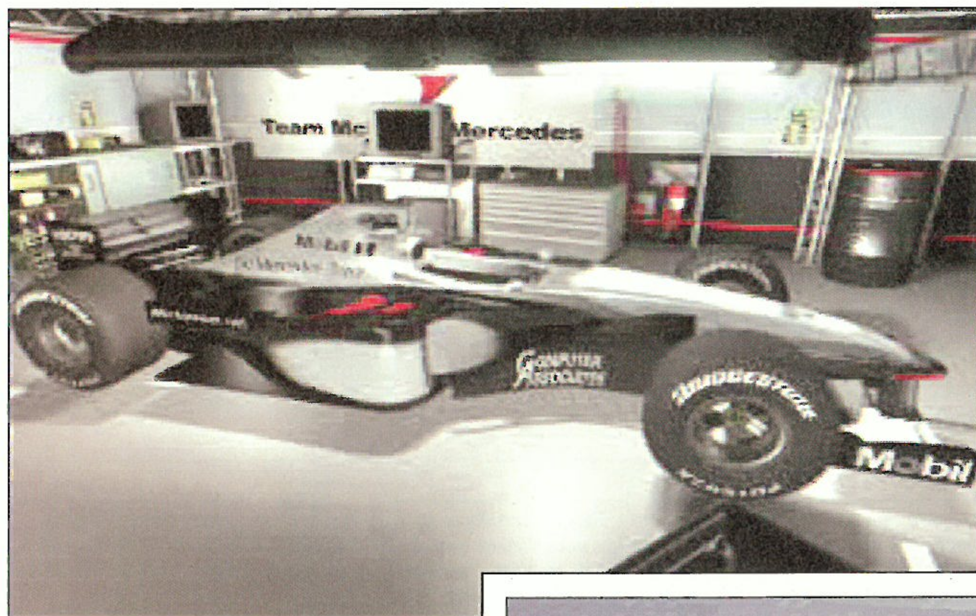
Des apparences trompeuses

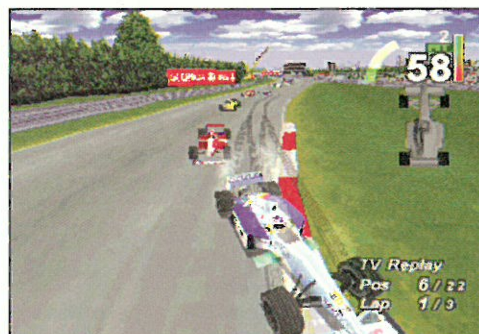
Il suffit de se balader dans les menus et surtout de faire quelques tours de pistes pour réaliser qu'on joue dans la cours des grands. Oui, nous avons enfin trouvé le digne successeur de Formula One 97. Pourtant visuellement, le titre de Lankhor ne paye pas de mine. F1 World Grand Prix tourne effectivement en basse résolution. Si les monoplaces sont modélisées avec beaucoup de précision, et les circuits fidèlement représentés (les reliefs sont nettement plus marqués que dans les autres jeux de F1, le moindre détail est respecté, la proportion des pistes et de ses alentours est ultra réaliste), les textures en 16 couleurs manquent singulièrement de finesse et pixellisent à mort. C'est un fait, ce n'est pas très beau, mais s'arrêter à cet aspect gra-





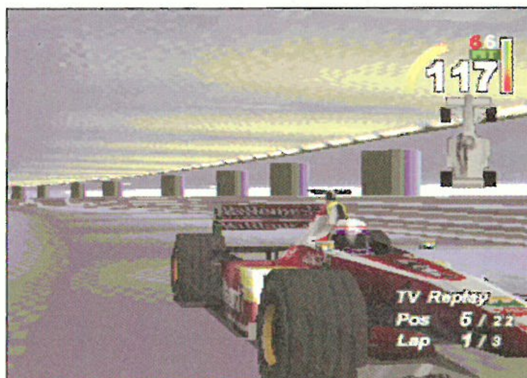






fiche technique

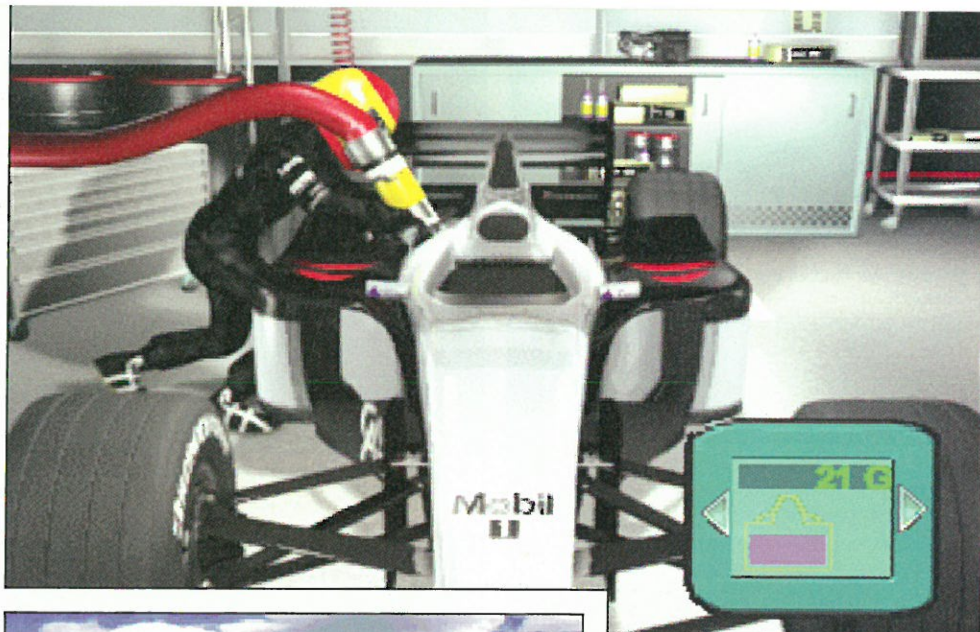
Editeur	Eidos
Développeur	Lankhor
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	16
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	PC, Dreamcast, N64

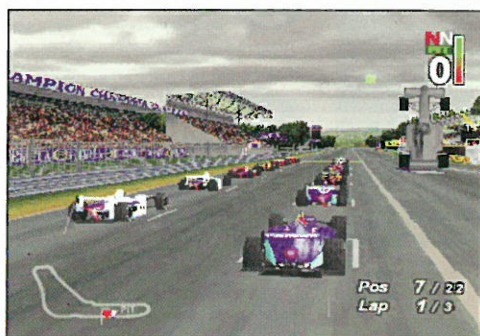




Les pertes d'adhérence sont réalistes, gare aux changements de rapports brusques et aux prises de trajectoires hasardeuses !

phique un peu vieillot serait une grossière erreur. Peut-être était-ce le prix à payer pour un plus grand réalisme (les modèles physiques, ça prend de la place mémoire). En effet, comme nous le sous-entendions un peu plus haut, c'est bien de simulation pure dont il est question ici. Jamais les pertes d'adhérence n'ont été aussi bien restituées. Impossible de trajecter comme un porcin sans aller visiter le bac à sable ou faire la bise aux rambardes de sécurité ! Le freinage est également beaucoup plus réaliste que dans les autres jeux de F1, il faut vraiment bien anticiper, sinon c'est le blocage de roues assuré suivi d'un humiliant « tout droit ». Ce n'est pas tout, une réaccélération trop violente entraînera le patinage des roues, les aspérités des circuits influencent le comportement de la F1 et sauter violemment les rapports endommagera irrémédiablement votre moteur ! Nan j'ai pas fini ! La gestion des collisions est une petite merveille. En cas de choc, les monoplaces ne s'envolent pas comme des boîtes en carton, leur masse est prise en compte ; les réactions







Argh ! mon aileron arrière ! Les concurrents anticipent parfois mal vos erreurs de trajectoire !



La chicane du circuit de Monaco enfin respectée !

Mortel !

Vous pensiez en avoir fini avec le titre de Lankhor ? Perdu !!! On a encore plein de choses à vous dire. Tout d'abord, F1WGP est basé sur la saison 99, vous retrouverez donc tous les pilotes (même le très oxygéné Villeneuve), les écuries officielles (merci Video System) et le grand prix de Malaisie. Concernant les options et les modes de jeu, les développeurs ont pensé à tout. Vous pourrez paramétrer le degré de réalisme, déterminer votre stratégie aux stands, répartir le freinage en temps réel durant la course (génial !), customiser votre championnat, et tuner les perf' de votre monoplace en jouant sur une dizaine de réglages assez pointus (il est possible d'agir sur le carrossage et même le pincement !). Le jeu propose également tout un tas d'assistances (dont une assistance au passage de rapport), un système de ralenti hyper complet (de toute la course !) avec plus d'une dizaine de caméra (vue télé, satellite, etc.), des fiches signalétiques sur les pilotes les écuries et les moteurs des F1, une présentation détaillée des circuits avec vitesse et rapport de boîte pour chaque virage. On note également la présence d'un mode scénario, mais bizarrement ce dernier ne fonctionnait pas sur notre version.

Autodromo nazionale di Monza

PLAYLIFE V10

Ecurie Fournie:	BENETTON
Nb. de Cylindres:	10 en V à 71°
Puissance Maxi:	750 cv (estimation)
Cylindrée:	3000 cc
Allumage/Injection:	Magneti Marelli
Matériaux:	Culasses en aluminium, bloc de cylindre, carter et couvercle de chaine de distribution en aluminium fin.
Bougies:	Champion
Poids:	Environ 120 kg, selon l'équipement
Dimensions:	Longueur: 623 mm Largeur: 542 mm Hauteur jusqu'aux culasses: 395 mm

Retourner au menu précédent

SSANDRO ZANARDI



nality:	Italian
of Birth:	23 October 1966
of Birth:	Bologna (Italia)
lence:	Monaco
t & Weight:	1.76 m 75.5 kg
al Status:	married to Daniela, 1 son (Niccolo)
ies:	skiing, flying model aeroplanes

Debut: 1980 Karting
Titles: 1990 Winner of F3 European Cup at Le Mans
1997 CART World Champion
1998 CART World Champion

Career in F1
1st Grand Prix: Spain 1991
25 Grand Prix, 0 poles, 0 victories, 1 point

Return to previous menu







Les réglages ont une réelle influence sur le comportement de la F1 (notamment le carburant embarqué). Il existe une bonne dizaine de points de tuning.



Un choc à 100 km/h se soldera par la perte d'un aileron ou d'une roue ! Excellent.

F1 World Grand Prix

Une vue cockpit très jouable. Il existe trois variantes.



lors des collisions varient en fonction de la vitesse et de la partie touchée. Ce qui nous amène à parler des dégâts. La moindre touchette abîmera vos ailerons (comme dans Monaco GP 2 sur Dreamcast, l'aileron endommagé vibre sous l'effet de la vitesse), vous pouvez très facilement voiler, voire perdre une roue, en heurtant un bas-côté ou carrément fausser la direction ! Excellent ! Pour ce qui est des sensations, des options vous permettent de simuler les G latéraux, longitudinaux et l'anticipation du regard du pilote dans les virages. En vue cockpit (très jouable) l'immersion est assurée (rahh les bruitages !), d'autant que l'impression de vitesse est convaincante. Pour tout vous dire, nos potes de Joystick (PCistes) ont plutôt été impressionnés par ce réalisme. Néanmoins, F1 WGP écope d'un 7, (on a vraiment frôlé le 8) tout ça à cause d'un mode deux joueurs peu palpitant et surtout d'une IA perfectible. Les concurrents s'ils suivent des trajectoires cohérentes manquent quand même de réflexe au freinage (notamment à Monaco, ou lorsque vous faites une erreur de trajectoire devant leur nez). Et puis mine de rien, il était difficile de ne pas tenir compte dans la note de la relative grossièreté des textures. Malgré tout, on peut affirmer sans risque que Formula One 97 a trouvé son maître. Comme on dit chez nous : « Le Roy est mort, vive le Roy ! »

Willow



En mode 2 joueurs, vous ne disposez que de deux angles de vue peu confortables. Vous affronterez trois concurrents gérés par le CPU.



Une simulation de F1 plus réaliste que Formula One 97, enfin !



Un freinage tardif et c'est le bac à sable ! Réaliste…

Notes

15 Technique
Le jeu tourne en basse résolution. Absence quasi totale de clipping et modèles physiques exceptionnels.

12 Esthétique
Les monoplaces et les circuits sont détaillés mais les textures en basse rez' sont vraiment moches.

15 Animation
Une bonne sensation de vitesse mais un manque de fluidité à certains moments et notamment à Monaco.

17 Maniabilité
Le jeu de F1 le plus réaliste du marché 32 bits. La prise en main demande beaucoup d'entraînement.

18 Sons
L'environnement sonore est ultra réaliste, l'absence de commentaires est plutôt bienvenue !

17 Durée de vie
Une conduite hyper technique et des options de jeu archi complètes. Le bonheur j'vous dis !

+ Plus
Un réalisme encore jamais atteint dans la conduite. La licence de la FIA, les ralentis, les options.

– Moins
La basse résolution, beuark ! L'IA des adversaires pas vraiment au top.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Fondé en 1987, Lankhor est à l'origine de titres mythiques qui ont fait la gloire de la french touch mais aussi des ordinateurs 16 bits : Le manoir de Mortevielle, Maupiti Island et le fantastique Vroom. Pour en savoir plus : www.lankhor.fr







L'avis de Willow

Sans exagérer F1WGP m'a fait le même effet que GT. Le pilotage rivalise de réalisme avec le titre de Polyphony. Une sacrée référence, non ? Seul véritable point noir : l'IA des concurrents dans certaines situations. Mais ce défaut n'empêche en rien le jeu de Lankhor d'être une simulation de haut vol. Foncez !

L'avis de Trazom

Formula One 97 semble avoir trouvé son maître ! Pas graphiquement, certes, mais dans tous les autres compartiments du jeu ! Lankhor a bossé dur, pour nous sortir un jeu de F1 abouti au niveau du réalisme (modèles physiques remarquables), mais aussi au niveau des options de jeu, de caméra et autres bonus inédits. La nouvelle référence sur PlayStation !

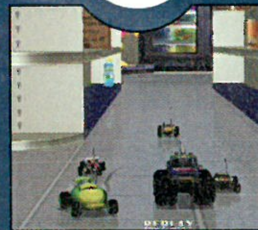
Machine Dreamcast Genre Course



Re-Volt

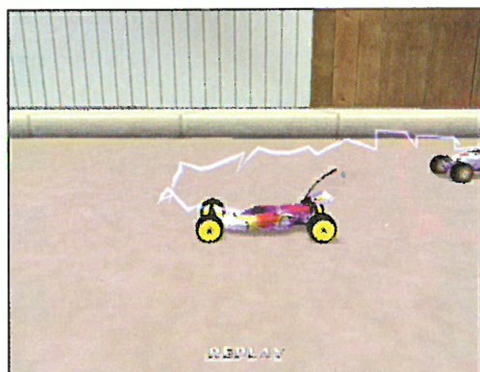






Ces derniers temps, Acclaim honore la Dreamcast, en déclinant les meilleures versions de ses jeux sur cette machine. Après Shadowman, c'est au tour de Re-Volt d'accéder au rang de bon jeu, après les tentatives PlayStation et Nintendo 64.

Jusqu'à Turok 2, Acclaim supportait la N64 avec ferveur, démontrant ses capacités avec brio. Maintenant que la Dreamcast est là, il est dans le peloton de tête des développeurs de la nouvelle machine du moment. C'est plutôt bien de vouloir coller à l'évolution technologique, mais, du coup, c'est un peu les autres qui en pâtissent. Shadowman était sympathique sur N64, catastrophique sur PlayStation et très bon sur Dreamcast. Re-Volt suit, en gros, le même chemin : pas extraordinaire sur N64, franchement rebutant sur PlayStation et particulièrement agréable sur Dreamcast.



Une arme bien vicieuse : ce rayon décharge la batterie des véhicules qui passent à proximité et qui donc s'arrêtent peu après !



Une réalisation enfin satisfaisante

Toujours en parallèle avec Shadowman, la Dreamcast est, semble-t-il, tout ce qui manquait à Acclaim pour proposer Re-Volt sous son meilleur jour. La réalisation est au-dessus de la moyenne actuelle des productions Dreamcast et, sans crier au génie, elle met la machine à l'honneur. La fluidité du moteur s'allie à de nouveaux effets graphiques que seuls les PC offraient jusqu'à présent, avec des reflets sur le sol lustré du supermarché, des explosions de particules des mini-fusées lancées sur les adversaires, etc. Le tout, sans créer l'extase, rend le soft très agréable à découvrir. Pour ce qui est du gameplay, les modèles physiques de ces mini-bolides sont un peu plus aiguisés que dans les deux précédentes versions, pourtant déjà très réussies sur ce point. On retrouve réellement les sensations liées au pilotage des voitures télécommandées, avec leurs dérapages rapides, leurs tête à queue violents et inattendus ou leurs sauts démesurés par rapport à leur taille. Même en mode Arcade, on s'y croirait, tout en restant dans le très accessible. Si les différences avec le mode Simulation ne sont pas énormes, elles permettront tout de même aux habitués du modélisme de davantage s'y retrouver. Les moindres détails sont accompagnés d'animations très sympathiques, comme les suspensions qui souffrent ou l'antenne qui valdingue dans tous les sens. On regrettera juste le manque de variété des modèles, qui se ressemblent énormément tant au niveau du look qu'au niveau du pilotage ou des capacités. Le plus gros manque de ce côté-là reste, à

Le mode Stunt offre certaines difficultés comme cet improbable looping.





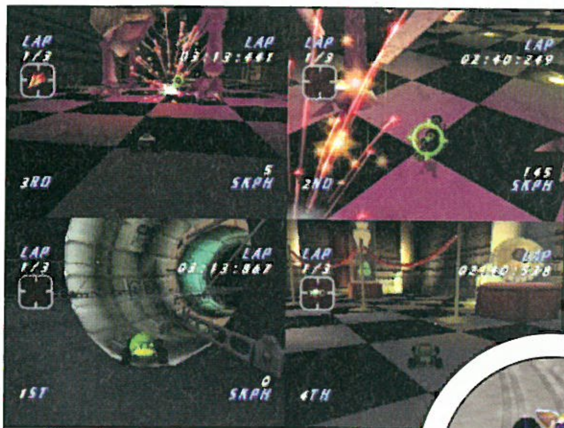






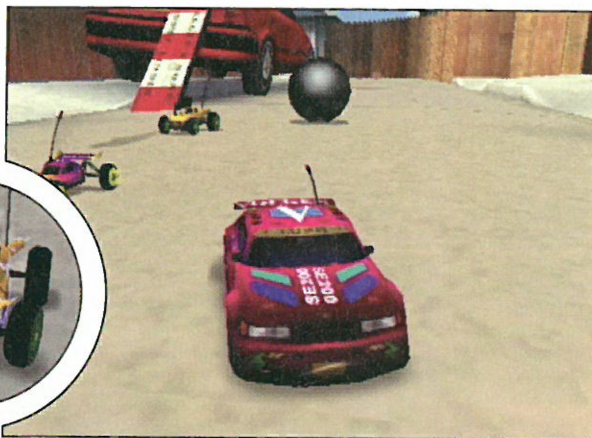
fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Acclaim Studios
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	14 + reverse
Spécial	Editeur de circuits
Existe sur	PC CD-Rom



En mode quatre joueurs, les circuits et effets sont un peu simplifiés, mais la vitesse y gagne.

Re-Volt acquiert ses lettres de noblesse sur Dreamcast



mon avis, la présence d'un modèle type Big Foot tout terrain. Côté circuits, on demeure dans le « probant ». Les environnements sont variés, mais les tracés auraient pu être un peu plus motivants. Qu'à cela ne tienne, Re-Volt propose un éditeur de circuits très bien foutu.

Un titre complet

Sans aller aussi loin qu'un Gran Turismo, pour ce qui est de la durée de vie, Re-Volt offre de quoi s'amuser longtemps. Le mode Championnat, assez corsé, vous permettra de débloquer les 14 circuits de base, puis leur équivalent miroir. On trouve également le mode Time Attack, habituel, et le mode multi-joueurs. Ce dernier peut être abordé en course normale ou en affrontement à grands coups de bonus. Il faudra encore avoir une bonne grosse télé, pour profiter pleinement des quarts d'écran, même si la résolution accrue par rapport aux autres consoles rend ce mode plus jouable. Côté innovations, nous avons tout d'abord le mode Stunt, c'est-à-dire « cascades » : largué avec votre petit bolide dans une arène, vous pourrez vous amuser comme il vous plaira et collecter des étoiles plus ou moins difficiles à attraper. D'autres étoiles sont disséminées sur les circuits normaux du mode Championnat, offrant un challenge supplémentaire aux fanas de la complétion. Enfin, il vous est possible de créer vos propres circuits, puis de les sauvegarder, bien sûr, sur le VMS. Notons qu'en plus, cela ne prend pas beaucoup de place ! Bref, Re-Volt offre de nombreuses possibilités, et piloter ces petits bolides se révèle assez plaisant. Les fanas de simulation risquent de rester sur leur faim, mais ceux qui préfèrent les courses funs y trouveront leur compte.

RaHaN

L'éditeur de circuits

Tout d'abord, vous choisissez les éléments du circuit. Ces derniers sont nombreux et peuvent être modifiés (dimensions, inclinaisons, etc.).

Ensuite, à vous de les disposer à votre convenance afin de créer le circuit de vos rêves.

Une fois sauvegardé, il suffit de sélectionner l'option importée pour s'amuser avec votre circuit dans tous les modes de jeu.

Il est ensuite géré comme n'importe quel circuit. On peut notamment l'apprécier pleinement grâce aux replays.

Notes

16 Technique
L'ensemble est réussi. La dynamique, les effets et le moteur séduisent.

13 Esthétique
Classique, si ce n'est dans les proportions, vu la taille des bolides...

17 Animation
C'est rapide, fluide et agrémenté de détails amusants comme les antennes qui bougent.

17 Maniabilité
Des réactions parfois surprenantes, il faut s'y habituer, mais c'est normal.

15 Sons
Musiques techno un peu énervantes, bruitages très réussis.

16 Durée de vie
Il y a de quoi faire. Avec le mode multi-joueurs, l'éditeur de circuits...

+ Plus
La physique des véhicules. Une réalisation avantageuse.

– Moins
On aurait aimé plus de différences entre les véhicules.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La version PC du titre est évolutive. En effet, il est possible de télécharger des voitures ou circuits sur le Net et bientôt un petit programme permettant de modifier les véhicules du jeu. On aimerait bien avoir ce genre de choses sur Dreamcast...







Les tracés offrent parfois quelques raccourcis.

L'avis de RaHaN

En attendant un éventuel Mario Kart-like sur Dreamcast (qui arrivera sans doute un jour en provenance de la Sonic team), Re-Volt est un soft de course fort sympathique. Sans être très original, il est bien réalisé, agréable à prendre en main et offre à peu près tout ce qu'on pouvait attendre de la part d'un tel jeu.

L'avis de Trazom

Voilà un jeu assez bluffant ! Non pas quant à sa capacité à être original, mais plutôt dans sa réalisation globale, très pointue et grouillant de détails. La jouabilité et l'animation sont, elles aussi, au top et contribuent, en plus de l'éditeur de circuits et du mode multi-joueurs, à faire de Re-Volt un jeu très plaisant et très fun !

Machines **PlayStation Dreamcast**

Genre **Plate-forme/Action**





Fighting Force 2





Après un premier épisode très bourrin et ultra défoulant, Fighting Force tente une nouvelle fois de séduire les fans de beat'em all. Une suite techniquement impressionnante, mais au gameplay inégal...

« Mon cher Hawk, vous faites partie de l'élite des commandos d'intervention de la SI-Cops et c'est pour cela que nous vous avons choisi. Vos aptitudes dans le domaine de l'infiltration et dans la maîtrise des armes de pointe font de vous le candidat idéal pour ce « job ». Vos objectifs sont simples : infiltrer la Nakamichi Corporation - une société dont les activités dans le domaine du clonage humain mettent en péril notre société - et détruire toutes leurs installations secrètes. Bien entendu, cette mission est totalement officieuse et si vous vous faites prendre, nous nierons toute responsabilité dans cette affaire...

- Euh, chef, j'aimerai bien aller niquer du Niakoué, mais là, ça tombe super mal. J'ai promis à la petite de l'emmener chez Disney ce week-end...
- Hawk...
- O.K. patron, j'y vais...



La technique qui consiste à dessouder les ennemis à coups de grenades est particulièrement efficace.

Un ch'tit air de famille...

L'affaire se présente sous la forme d'un jeu d'action en 3D, reprenant dans les grandes lignes le concept de Fighting Force. A savoir un bon gros beat'em all bien viril, ultra bourrin, à l'action aussi fine qu'une bonne blague de Lagaff'. Dans la peau de Hawk Manson, vous allez parcourir des kilomètres de couloirs hostiles, une tripotée de bâtiments hi-tech, et rencontrer des adversaires cyber-clonés par paquet de douze. Dans cet enfer, la seule solution pour survivre, c'est de tirer, de tirer, d'esquiver et de tirer. Simple comme bonjour, et pas prise de tête pour un sou... Concrètement, Fighting Force 2 reprend bon nombre d'éléments éprouvés dans le premier épisode. Possibilité de détruire à peu près tout ce qui ne ressemble pas à un mur, armes surpuissantes, ennemis bien maousses, close combat... Les habitués de Fighting Force ne seront pas dépaysés ! Cependant, ce deuxième opus propose quelques nouveautés intéressantes. Des missions plus longues et (un peu) plus variées (notez les parenthèses. Non, pas celles-là !), un arsenal très riche, mais surtout des graphismes et une jouabilité vraiment améliorés. En effet, Core Design a réalisé un moteur 3D impeccable, permettant d'afficher et d'animer sans sourciller des décors parfois sublimes. Il faut toutefois noter que cela est surtout vrai pour la version PlayStation car, sur Dreamcast, les graphismes ne sont finalement pas transcendants (mention spéciale, il faut bien le reconnaître, pour les explosions). Bref, a priori, Fighting Force 2 remplit parfaitement son rôle de beat'em all, certes classique, mais bien dynamique. Oui, mais... Manque de bol, le titre souffre de quelques défauts relativement agaçants sur les deux versions. Primo, l'intelligence artificielle des adversaires frôle souvent le n'importe quoi. Genre, ils ne vous voient pas lorsque vous les approchez, ils ne réagissent pas lorsque vous





Les phases en extérieur ne durent jamais très longtemps. En fait, le jeu se déroule quasi exclusivement dans des bâtiments !

fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Core Design
Genre	Plate-forme/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Oui [5 + sauvegarde]
Nbre de missions	9
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

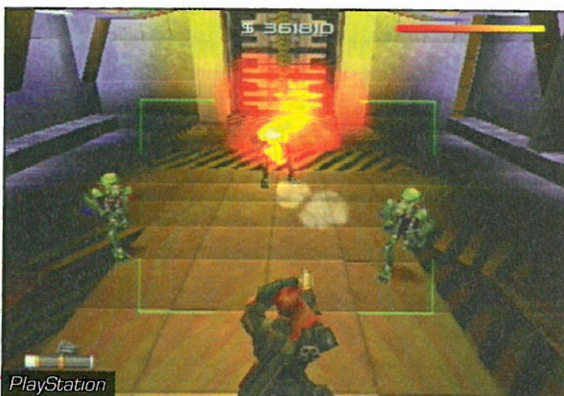


Visuellement, le lance-flammes est une arme super classe.




Comme sur PlayStation, l'IA des adversaires sur Dreamcast est parfois consternante.


La possibilité de regarder dans toutes les directions est pratique pour dénicher certains ennemis.




Sur Dreamcast, les explosions sont encore plus impressionnantes !

faites péter une grenade. A l'usage, ils ressemblent finalement plus à des pantins décérébrés, sur lesquels vous pouvez faire des cartons en toute tranquillité ! Secundo, même si les 9 missions sont très longues - ce qui est plutôt une bonne chose - elles s'avèrent relativement répétitives et, surtout, très linéaires. Tertio, citons pêle-mêle les sauvegardes trop espacées, l'animation de Hawk faisant penser à celle d'un astronaute en apesanteur, des possibilités trop basiques en combat rapproché et le tableau est complet. Reste une excellente ambiance sonore, des armes bien cool, des graphismes bien foutus et des tonnes de passages secrets... Voilà, désormais vous avez toutes les cartes en main pour vous faire votre opinion. Pour ma part, je résumerais la chose par un « bien foutu, assez long, mais trop inégal en termes d'intérêt ».

Elwood



L'arsenal du GI

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Hawk sait s'équiper pour partir au casse-pipes ! La preuve, il peut compter sur un arsenal aussi impressionnant qu'efficace, au rang duquel on trouve une mitraillette, un shotgun, une épée, un Uzi, un lance-flammes, un bazooka, une arbalète, un fusil de snipe, un lance-grenades, un chaingun... Seul problème, si les armes se comptent par poignées, les munitions, quant à elles, sont super rationnées. De plus, vous ne pouvez porter que deux armes lourdes à la fois, et devrez par conséquent faire les bons choix !




Tous les éléments du décor peuvent être détruits, dévoilant souvent des items bien pratiques.

Notes

15 Technique
A part quelques « pop up » de texture, les graphismes assurent, surtout sur DC.

14 Esthétique
Les environnements en intérieur sont un peu redondants, et les extérieurs rares.

14 Animation
Le moteur 3D est nickel, mais Hawk semble en état d'apesanteur !

15 Maniabilité
La jouabilité est impeccable et les actions aussi nombreuses que variées.

15 Sons
Bonnes ziks d'ambiance et surtout très bons bruitages, surtout pour les armes.

13 Durée de vie
9 missions très (trop ?) longues ! Surtout que l'on ne peut pas sauvegarder en cours.

+ Plus
Une très bonne jouabilité. Des armes nombreuses et des niveaux vastes.

– Moins
Des missions parfois trop répétitives. L'IA minable de 90 % des ennemis !

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Face à la juteuse saga des Tomb Raider, la série des Fighting Force fait un peu figure de second couteau dans la galaxie Core Design. Pourtant, le premier épisode ayant connu un certain succès, la série risque de perdurer encore quelques années. Et, qui sait, peut-être qu'un jour, nous assisterons à un « cross over » entre Lara et Hawk... Pure supposition, mais bon, ca serait cool de voir les deux aventuriers unis pour le meilleur et pour le pire. Un truc genre Fighting Raider, ou Tomb Force...

L'avis d'Elwood

Techniquement très bien foutu, cet épisode d'Hawk propose une action bien balancée et des niveaux ultra longs. Du bon gros beat'em all, donc, malheureusement entaché par quelques défauts bien lourds : une IA sous-développée, des sauvegardes trop espacées et, surtout, un aspect relativement répétitif.

L'avis de Chris

Le manque de finesse de FF2 me gêne singulièrement. Que le principe ne soit pas très recherché passe encore mais il est dommage qu'il n'y ait ici aucune dimension tactique. On passe son temps à exploser des objets à coups de latte et à tirer dans tous les sens. Quitte à jouer à un jeu Core Design, autant vous essayer au dernier Tomb Raider...

Machine PlayStation

Genre Simulateur de vol arcade



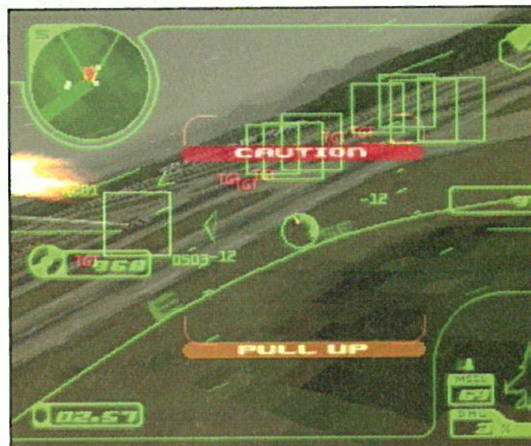
Ace Combat Electrosphère 3

Missile exocet s'écrasant sur un porte-avions et crépitements des batteries de la DCA venant calmer vos ardeurs, Ace Combat 3 ne fait pas dans la dentelle. Namco nous offre ici une remarquable démonstration technique, mais malheureusement bien moins palpitante qu'escomptée.

Chez Namco, on ne perd pas le Nord. Ainsi après un bref épisode Dreamcast, l'éditeur tenait à quitter son premier amour en apothéose grâce à Ace Combat 3. Pourtant, bien que lancé à Mach 2, le dernier volet de la série n'en était pas moins devancé par une solide réputation. C'est donc les doigts fébriles et la pupille déjà dilatée que j'enfournais le CD dans les entrailles de ma Play. Pause ! Hum, cette phrase ne vous choque pas ? Non, vous n'avez rien lu d'étonnant ? Bon ménageons un certain suspens pour ceux qui n'auraient pas encore compris ce qui cloche d'entrée de jeu. Sur ce, continuons. Voilà je venais de sortir le bon gros stick analogique - qui commençait à sérieusement prendre la poussière vu la fréquence de ses utilisations - j'étais fin près pour partir caresser les nuages.

A couper le souffle ?

A peine lancé dans cette campagne guerrière futuriste, le talent des graphistes de Namco éclate au grand jour. Débauches d'effets spéciaux, modélisation ultra détaillée des chasseurs et des environnements, et distance d'affichage assez impressionnante, c'est clair vos yeux vont halluciner. Néanmoins si l'immersion s'effectue assez vite, vous vous rendrez compte rapidement que les premières missions manquent singulièrement de pêche. Dans le fond on pourrait même dire que, mis à part une demi douzaine d'objectifs, rien ne se révèle véritablement novateur. Anéantissement d'une base ennemie, dogfights acharnés contre un capitaine terroriste, ou encore destruction de convois militaires, vous



Vu qu'il est possible de rebondir sur le sol, les passages en piqué sont pratiques pour pilonner les défenses adverses. Pas réaliste pour un sou.





Il est possible d'éditer ses replays afin d'y ajouter divers effets graphiques bien stylés.

fiche technique

Editeur	Namco
Développeur	Namco
Genre	Simu. de vol arcade
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nombres d'avions	16
Existe sur	Rien d'autre
Spécial	Dual Shock et Stick ana.



Ce colossal aéronef vous permet d'effectuer des vols de reconnaissance atmosphérique.



conviendrez que l'ensemble reste assez classique. Rappelons aussi que le gameplay résolument arcade d'Ace Combat 3 entraîne des actions assez simples puisqu'il ne s'agit en fait que de survoler votre cible, la locker, puis balancer vos missiles. Dans le même registre, les missions s'enchaînent sans temps mort, sans rebondissement particulier. Basique. Heureusement des missions d'appontages ou de réapprovisionnement en vol viennent parfois briser ce qui pourrait à force devenir une routine. A noter aussi que certaines réactions des avions pourront faire hurler les puristes de la simu' de vol made in PC tant il est fréquent de rebondir contre le sol sans pour autant être instantanément détruit. Toutefois vu l'absence totale de titres du genre sur PlayStation, Ace Combat 3 fait plutôt valeur de référence dans ce domaine. Le pilotage, à défaut d'être réaliste, est donc assez intuitif et on entre immédiatement dans le vif du sujet.

Attentat en plein vol

Alors Ace Combat 3, bombe ou pétard mouillé ? Eh bien, la dernière superproduction de Namco sur PlayStation est décevante dans sa version européenne. La raison est simple : l'absence du second CD et du mode aventure présent dans la version japonaise ! Alors attention, relativisez un peu tout de même, je n'ai pas non plus dit qu'il était minable. Vous savez c'est comme ça, même les plus grands peuvent parfois commettre de lourdes erreurs. Mais bon là, il est vrai que j'ai encore du mal à comprendre ce qui a bien pu motiver Namco à amputer son titre de ce qui en faisait la force et l'originalité, j'ai nommé le scénario et les séquences animées ! Franchement il faudra qu'on m'explique pourquoi avoir laissé l'insipide mode scénario dans Ridge Racer Type 4 et avoir décidé de purement fusiller la véritable innovation d'AC3 ? Pour en avoir le cœur net, j'ai même ressorti la version jap', et là oh malheur, j'ai aussi noté une plus grande souplesse des chasseurs. Les loopings et autres passages en vrille s'exécutent de manière beaucoup plus incisive. On a vraiment l'impression d'avoir entre ses mains des engins particulièrement nerveux tandis que dans la version européenne, il faudra attendre les tout derniers avions pour ressentir ce type de sensations de vol bien extrêmes (ce qui n'était pas le cas dans Ace Combat 2 !). Prouesse technique indéniable et assez accrocheur au fil des missions, Ace Combat 3 est donc malheureusement victime d'une localisation européenne incompréhensible. Alors si les néophytes de la série ne devraient pas être trop dérangés, les habitués lui reprocheront à juste titre son classicisme. Rageant !

Gollum

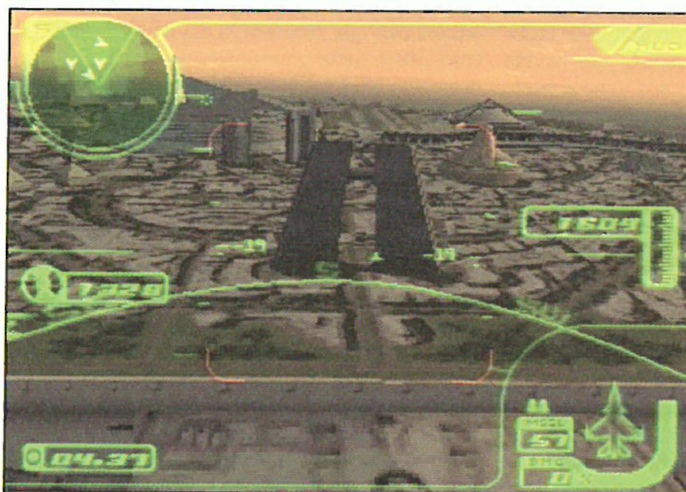


Une localisation accablante

Après les doublages minables de Metal Gear Solid ou la disparition du mode aventure de Rival Schools, c'est autour d'Ace Combat 3 de proposer une piètre adaptation en français. Comme quoi, c'est vraiment trop bien de s'appeler Greg et de parler le japonais. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que vous pouvez jouer aux meilleurs jeux du monde plusieurs mois avant nous autres, pauvres Européens, et dans des versions impeccables qui plus est ! Tout le monde en section japonais à la fac de Jussieu et vite !











En amputant Ace Combat 3 de sa principale originalité, Namco nous déçoit

Notes

17 Technique
Un moteur 3D puissant permettant d'afficher des textures vraiment riches.

17 Esthétique
Le design de certains environnements ou chasseurs futuristes s'avère excellent.

16 Animation
Aucun ralentissement notable, en revanche le jeu manque singulièrement de pêche comparé à la version jap'.

15 Maniabilité
Arcade oblige, le maniement des avions ne requiert qu'un soupçon de technicité.

16 Sons
Des musiques techno assez planantes qui confèrent une bonne ambiance. Des bruitages corrects.

14 Durée de vie
Quelques dizaines de missions plus ou moins palpitantes et longues.

+ Plus
Une réalisation technique sans faille. La prise en main quasi intuitive.

– Moins
L'incompréhensible absence du scénario. Le principe « je locke, je tire » trop classique.

Note d'intérêt

6/10 pour les habitués

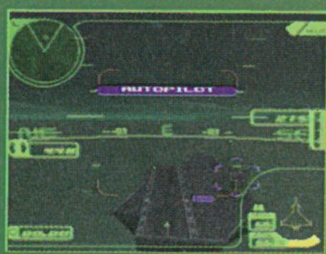
7/10 pour les néophytes

Plus loin...

Pour le lancement de la PlayStation 2, Namco prévoit déjà Tekken Tag Tournament et Ridge Racer V. Vu le succès rencontré par Ace Combat 3 au Japon (600 000 exemplaires vendus), ce dernier devrait vite pointer le bout de son fuselage sur la nouvelle console.

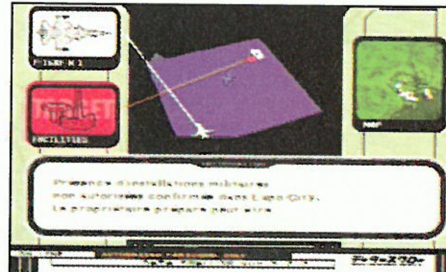


Un soupçon de réalisme



Histoire d'apporter un peu de piment entre les missions, vous devrez parfois effectuer un dernier effort pour arriver sain et sauf à la base. Comprenez par là qu'il vous faudra apponter, maîtriser la trajectoire d'atterrissage ou, encore plus dur, ravitailler en vol. Bien évidemment pour les feignasses, Namco a inclus un pilote automatique qui prendra en charge tout le travail.





L'avis de Gollum

Ace Combat 3 m'avait enthousiasmé en japonais grâce à son scénario riche en rebondissements et ses séquences animées époustouflantes. Résultat, ces deux points forts ont purement disparu pour nous ! Argh ! Ici les missions s'enchaînent simplement et le gameplay arcade ultra basique en lassera plus d'un. Tristement classique.

L'avis de TSR

Pourquoi avoir supprimé le mode qui faisait tout l'intérêt du jeu ? Problèmes de localisation trop coûteuse au regard des ventes escomptées ? Quoi qu'il en soit, Ace Combat 3 ressemble trop à Ace Combat 2. Il n'apporte rien, si ce n'est une démonstration des capacités techniques de la PlayStation. Du sabotage.

Machine **Nintendo 64** Genre **Survival/horror**

Resident Evil 2



Alors que les possesseurs de Nintendo 64 sont plus habitués aux champignons bienveillants qu'aux redoutables zombis, Capcom sort le grand jeu. Resident Evil 2 aussi brillant sur N64 que sur Play ? En voici la preuve. Les zombis vont en faire une tête !

Chez Capcom, la vie se structure en deux périodes : la phase de création, puis le temps de l'exploitation ! En clair, il s'agit tout d'abord de trouver le bon filon, pour ensuite s'en servir à outrance pendant la plus longue période possible. Optimisation quand tu nous tiens. Mais que voulez-vous, dans ce créneau, l'éditeur n'a plus à faire ses preuves et l'exemple de Street Fighter (près de trente titres utilisent la licence) reste révélateur des talents de la société. Pourtant ces dernières années, après l'effritement de la cote de popularité des gars Ryu et Ken, il fallut bien inventer un nouveau concept, créer des héros inédits. C'est ainsi que sont nés nos amis les zombis, maternés avec soin par Chris Redfield, Jill Valentine et consort. Fin 96, Resident Evil connut un succès immédiat et imposa le genre survival/horror comme l'un des incontournables de notre fin de siècle. Bien évidemment, Capcom décida alors de donner une nombreuse descendance à sa nouvelle série phare, sur PlayStation d'abord, pour ensuite mieux conquérir les autres plates-formes. Ainsi, en attendant les versions Dreamcast et Game Boy Color, Capcom vient de mettre la touche finale à Resident Evil 2 sur Nintendo 64. Pour relever ce difficile pari (rappelons que sur PlayStation, le jeu tenait sur 2 CD bourrés de graphismes et de cinématiques somptueux), deux années de travail ont été plus que nécessaires aux développeurs pour transposer cette gourmande aventure. Résultat, la version N64 est quasiment une copie conforme de son équivalent PlayStation. Et pour une fois, il s'agit là d'une excellente nouvelle !

Même si leur qualité n'est pas optimale, les cinématiques répondent toutes présent ! Une première sur Nintendo 64.

Au cœur de l'horreur

Qui ne connaît pas Resident Evil 2 ? Ouf, j'ai eu peur pendant un bref instant. En effet, même si les fans trouvent unanimement que ce volet est le moins envoûtant de la série (trop d'actions et une ambiance moins étouffante que le premier ou le troisième), le titre a néanmoins réalisé un joli carton en termes de vente. Ainsi, tout joueur qui se respecte sait qu'il lui sera possible d'incarner au choix le jeune policier Leon Kenndey ou Claire Redfield, la sœur de Chris (attention, pas notre Chris, mais celui qui avait dézombifié le manoir, souvenez-vous). Dans le fond, les rouages du jeu n'ont pas beaucoup évolué depuis le premier épisode et l'alternance action/réflexion est maintenue (même si, ici, les énigmes sont réduites à leur plus simple expression), le tout entrecoupé de bonnes scènes de flippette. Cette fois-ci, l'aventure se déroule principalement dans le commissariat de Raccoon City, une ville décidément maudite. Pour le rendre accessible au plus grand nombre, la difficulté du jeu a aussi été baissée. Une différence que l'on remarque surtout grâce au nombre particulièrement important de munitions disponibles et de rouleaux de sauvegarde. Néanmoins, dans cette version Nintendo 64, Capcom a inclus une option bien sympa qui déplace aléatoirement chaque objet à chaque nouvelle partie (une option que l'on retrouve dans Resident Evil 3). Rien ne servira donc de retenir par cœur les emplacements de telle ou telle clef, ici l'accent a été mis sur la recherche. Tant mieux. En outre, conscient de la cible plus jeune sur la console du père Mario, les développeurs ont intégré un menu permettant de régler la violence du jeu (couleur du sang, degré de réactions des zombis). Rassurez-vous néanmoins, le titre ne perd rien de son aspect gore et les sursauts d'effroi seront toujours aussi nombreux.

Pas le temps de prendre son petit déj' tranquille, à moins que vous ne souhaitiez servir de croissant chaud.





Des jeux de lumière magnifiquement rendus, surtout grâce à l'affichage haute résolution.







fiche technique

Editeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre d'heures de jeu	20 h
Spécial	Compatible Ram et Rumble Pak
Existe sur	PS et PC Cd-Rom



Six zombis contre vous ! Il n'y a pas de doute, le courage, on ne connaît pas chez les morts vivants.







Une qualité exceptionnelle pour un jeu enfin mature sur N64

Un tour de force démoniaque

Pourtant, Resident Evil 2 surprend surtout dans le sens où il prouve pour la première fois que, lorsqu'on s'en donne les moyens, la Nintendo 64 est capable de prouesses jusqu'alors insoupçonnées. Si je vous dis scènes cinématiques, voix digitalisées, son Dolby surround, vous êtes prêt à partir d'un grand éclat de rire. Eh bien, détrompez-vous car Capcom a réussi à transposer « l'intégralité » du jeu sur une simple cartouche (de 512 mégabits toutefois, c'est-à-dire le double d'un Zelda 64) ! Le résultat est là, et mieux encore, si vous possédez le précieux Ram Pak, les graphismes et la bande son seront de meilleure qualité que sur PlayStation. Une première ! Alors, même si l'attente fut longue et les changements par rapport à l'original somme toute minimes (des costumes inédits, gestion du Rumble Pak et décor en haute résolution avec le Ram Pak), pour ceux qui ne connaissent pas encore le jeu, le plaisir sera intense. Et puis, voici enfin un moyen pour les possesseurs de Nintendo 64 de goûter à un titre un peu plus mature qu'à l'accoutumée. Après les univers merveilleux, la Nintendo 64 va apprendre à se faire peur.

Gollum

Souvenirs, souvenirs

Alors que les possesseurs de PlayStation s'apprêtent à voir arriver le troisième volet de la série, sur Nintendo 64 les aventures zombifiantes débutent, en fait, avec le second épisode. Ainsi, afin de conférer un peu de cohérence au titre et de mettre dans l'ambiance les néophytes, Capcom a décidé d'intégrer des notes inédites relatant différents passages-clefs des trois épisodes. Vous pourrez ainsi dévorer (du regard uniquement) les récits très philosophiques de Jill Valentine, ou encore apprendre ce que devient le très débonnaire Chris Redfield. Sympa.







La tête constitue le point faible de ces grands gaillards au regard hagard. Hop, a pu !





Notes

17 Technique — Des cinématiques et des milliers de superbes décors, le tout sur une cartouche. Hallucinant !

16 Esthétique — Grâce au Ram Pak, les environnements graphiques ont gagné en finesse. Inédit pour la N64.

14 Animation — Les mouvements sont souples et dynamiques. Des réactions parfois un peu brusques.

14 Maniabilité — Le pad N64 n'est pas le plus pratique pour manier Claire ou Léon. Mais rien de bien grave.

16 Sons — Des musiques et des sons d'excellente qualité. Les voix sont assez étouffées.

15 Durée de vie — Quatre scénarios de près de cinq heures chacun, sans compter les missions secrètes. Appréciable.

+ Plus — Des graphismes et des sons surprenants pour la N64. L'un des premiers jeux matures de la machine.

– Moins — Le jeu a un peu vieilli. Peu de nouveautés par rapport à la version Play.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Au moment où vous lirez ces lignes, sachez que Capcom viendra de lancer, fin décembre, Resident Evil 2 sur Dreamcast ! En clair, l'éditeur ne perd aucune occasion de réutiliser ces bons vieux succès. Petit bonus sur DC, la démo jouable du prochain Resident Evil Code Veronica. A voir absolument !

L'avis de Gollum

C'est clair, j'ai été carrément bluffé ! La réalisation est juste fantastique, et grâce au Ram Pak, la qualité d'affichage atteint même des sommets. Alors, bien que Resident Evil 2 ne soit pas mon épisode préféré de la série, ce titre reste inoubliable. Si vous aimez les aventures où stress et peur se marient à merveille, n'hésitez pas !

L'avis de Trazom

Voici enfin une adaptation intelligente sur N64 ! Même si cela peut sembler un peu réchauffé, Resident Evil 2 mérite tous les honneurs sur cette machine que l'on décrie si souvent pour son manque d'audace technique. Cette version est superbe, et n'aura à n'en pas douter aucun mal à faire craquer les nintendomaniaques !

Machine **PlayStation** Genre **Snowboard**

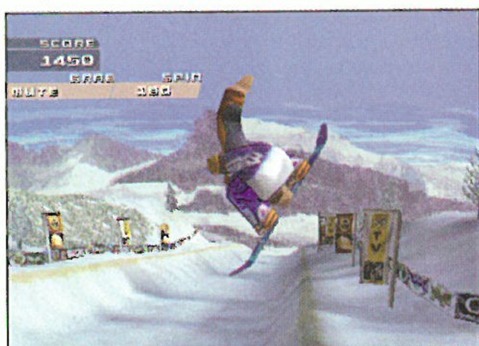


Tignes MTV Snowboarding



Sans atteindre le statut de jeu ultime de snowboard, le titre de Radical Entertainment s'en sort plutôt bien. Un bon p'tit jeu de glisse qui procure pour une fois des sensations intéressantes.

Quand on découvre Tignes MTV Snowboarding, le premier réflexe consiste à aller faire un petit tour dans le menu Practice pour voir à quoi ressemblent les pistes virtuelles de Tignes, et là (mauvaise) surprise ! Norvège, Nouvelle Zélande, Etats-Unis, Japon, Alaska... Mmm, mais où est passée la France crévindiou ? Pas de bol, vous ne pourrez pas rider sur les boulevards blancs et rocailleux de cette station de prestige. Incroyable, hein ? En fait, le mot Tignes sur la boîte c'est juste un partenariat, une grosse OP marketing comme on dit dans le milieu, une sorte d'appât pour attirer l'attention du poisson. Ah, décidément, les voies du marketing sont impénétrables pour nous, simples mortels aux portefeuilles pas trop remplis.



Des attitudes nettement plus naturelles que celles de Cool Boarders. Les riders sont flex, remuent les bras après un saut et les tricks sont stylés.

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Radical Entertainment
Genre	Snowboard
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre de pistes	5
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

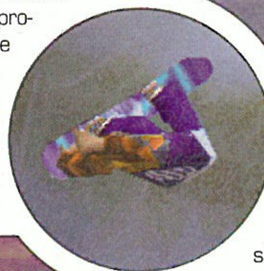


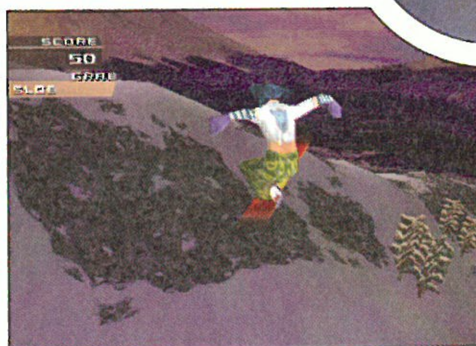
Une suite bien négociée

Bah, il faut se faire une raison. Il n'y a rien finalement qui ressemble plus à une piste qu'une autre piste, vous êtes d'accord ? C'est blanc, il y a des sapins et des rochers, c'est un peu ça la montagne, non ? Pas la peine de faire une crise de nerfs pour si peu. A vrai dire, ce titre développé par Radical Entertainement pour THQ (gloups) s'avère être plutôt une bonne petite surprise. Tignes MTV Snowboarding n'est autre que la suite d'ESPN Pro Boarders, qui s'apparentait plus à une vitrine publicitaire pour les grandes marques de snow qu'à un véritable jeu. Techniquement, le titre de Radical reste très proche de leur précédente production. On retrouve effectivement le même moteur 3D. Seulement cette fois, pas mal de choses ont été améliorées, à commencer par le système de caméra dynamique. Comme dans ESPN, la caméra suit le relief mais au lieu de rester collé au rider, cette fois, le focus est nettement plus souple. Si vous sautez une barrière rocheuse par exemple, la caméra effectuera un zoom arrière, sur le plat ou dans une remontée, l'angle se rapprochera. L'effet est vraiment réussi : non seulement le champ de vision est toujours optimal, mais les mouvements de caméra procurent des sensations de vertige trippantes à souhait. On a vraiment l'impression de s'engouffrer dans les descentes. Autre atout, la proportion des pistes qui compense un peu leur faible nombre (5, c'est un peu juste). Rien à voir avec les descentes en étau de Cool Boarders. Les maps sont ici très larges, un peu comme dans SnowRacer 98. Il en résulte un sentiment d'immensité et de liberté très appréciable. Les pistes auraient toutefois gagné à être un petit peu plus longues, on regrettera également l'absence de passages dans la poudreuse et le verglas. Pour ce qui









Certains sauts sont réellement vertigineux.

est des épreuves, Tignes respecte à la lettre les canons du genre, seulement les compétitions ne présentent pas toutes le même intérêt. Si les sessions de Free style (Half Pipe, Slope Style et Big Air) sont dans l'ensemble amusantes, les runs de Boarder X, eux, n'offrent rien de palpitant. Sinon, côté tricks, sans atteindre les combinaisons effarantes de Tony Hawk (notamment pour les grinds), il y a de quoi s'amuser. Les développeurs ont même pensé à intégrer une touche de Style. Vous pouvez, en effet, à tout moment interrompre une rotation pour appuyez un grab puis reprendre la rotation, ou même l'accélérer. Grâce à cette petite originalité le gameplay devient un poil plus technique. Tiens, j'ai envie de finir sur un point négatif. Les modèles de glisse ne sont pas très convaincants ; en fait l'inertie de votre board s'apparente à celle d'un skate. La neige n'offre en effet que peu de résistance. C'est pour cette raison que le Boarder X est chiant à mourir. Mais bon, à côté de ça il y a plein de bonnes choses qui rendent ce titre sympathique.

Willow



Get a trick !

En plus du half pipe, des sessions de free ride, du Boarder X (l'équivalent du Super Cross, mais en snowboard), des concours de big air et du slope style, Tignes MTV Snowboarding offre la possibilité de créer son propre snow park via un éditeur d'une simplicité d'utilisation enfantine. Une première dans le petit monde du snowboard virtuel. Vous pourrez choisir divers types de modules (des hand-rails, des tables, des troncs, des tremplins etc.) et truffer la descente de champs de sapins ou de barrières rocheuses. En revanche, impossible de modifier le tracé du parcours ou de changer les conditions météo.







L'un des principaux atouts de ce soft : des pistes très larges.





Les runs de Boarder X sont particulièrement gonflants.



Les grinds sont de la partie mais manquent de variété comparés à ceux de Tony Hawk.

Notes

14 Technique — Le moteur de jeu est relativement fluide. Système de caméra dynamique efficace.

14 Esthétique — Le rendu des pistes est plutôt réaliste et les riders ont un bon look.

14 Animation — Une bonne impression de vitesse et des attitudes plus réalistes que celles de Cool Boarders.

16 Maniabilité — Pour avoir des notes de style il faut vraiment maîtriser, sinon l'interface est intuitive.

16 Sons — D'excellents choix musicaux tous très orientés skate-core. Bruit des carres réussis.

15 Durée de vie — Les challenges sont moyennement difficiles et l'aspect free style suffisamment développé.

+ Plus — La vitesse, la largeur des pistes. Les effets de caméra, l'éditeur de snow-park.

– Moins — Les runs de boarder X. L'inertie de la board, seulement 5 pistes.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Cette année, l'Opening PlayStation Tour s'est déroulé à Tignes du 1er au 5 décembre. Pour en savoir plus sur le calendrier des prochaines compétitions et des animations voici l'adresse ouaib de l'Association française de Snowboard www.afs-fr.com

Un jeu de snowboard dynamique 100 % arcade

L'avis de Willow

Malgré des modèles de glisse perfectibles, Tignes MTV Snowboarding procure de bonnes sensations, notamment grâce à un système de caméra dynamique astucieux, une bonne impression de vitesse et des pistes parfaitement designées. Un bon jeu de glisse assez spectaculaire mais tout de même un cran en dessous de Tony Hawk.

L'avis de RaHaN

Il lui manque des petites choses pour être un must. C'est dommage, parce qu'avec ses pistes bien larges, son gameplay accessible et sa réalisation correcte, Tignes se démarque des productions habituellement sans saveur du genre. Plein de bonnes idées, dont le mode pour créer son snowpark, ce titre plaira aux fans.

Machine **PlayStation** Genre **Aventure**

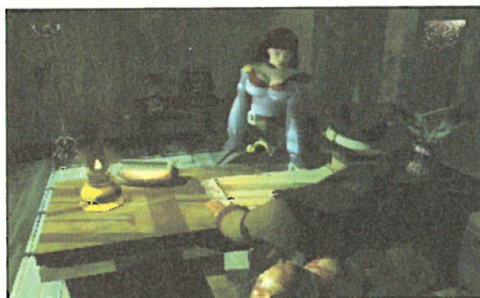
Discworld Noir

La SF était déjà l'enfant terrible de la littérature, bien avant que Pratchett et ses bouquins ne viennent corser l'affaire. Les « Annales du Disque-Monde » arrivent sur PlayStation, l'occasion d'entrer dans cet univers de fous.

Né en 1948, Terry Pratchett a publié ses premiers textes à 15 ans. Aujourd'hui, ce sont des millions de fans qui ont parcouru de fond en comble les différents volumes des « Annales du Disque-Monde », comme « La Huitième Couleur », « Mortimer » ou encore « Sourcellerie », livres tous plus délirants les uns que les autres, bourrés de personnages bizarres et de mythologies pittoresques. Pour situer un peu l'univers, sachez qu'il s'agit, dans une dimension lointaine et loufoque, d'un monde en forme de disque, juché sur le dos de quatre éléphants, eux-mêmes posés sur le dos d'une tortue ! La ville la plus connue, Ankh-Morporck, sera le théâtre de cette aventure sur PlayStation, au cours de laquelle vous résoudrez plusieurs affaires plus ou moins liées entre elles. Dans la peau d'un détective privé peu motivé, peu propre et franchement antipathique, du nom de Lewton, il vous faudra parcourir la ville, interroger les témoins, récolter des indices, bref, fourrer votre nez partout. Incarner ce genre de looser de polar comme on l'a croisé des centaines de fois, mais porté à son paroxysme, aurait pu paraître d'une banalité sans nom, mais dans le Disque-Monde, c'est peut-être le seul type que l'on puisse qualifier de « droit »...

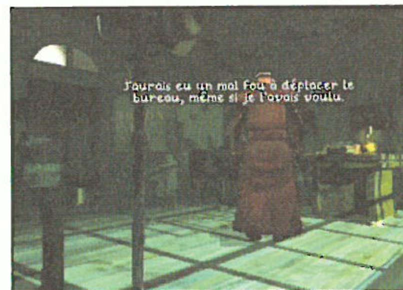
Glauque-loufoque

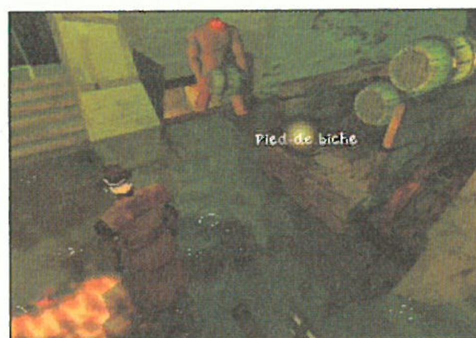
L'ambiance de Discworld Noir est son atout. Mais autant le dire tout de suite, elle n'est pas facile à décrire et encore moins à intégrer. Beaucoup ne parviendront pas à accrocher à ce délire de chaque instant, avec ses personnages mentalement décalés, ses paradoxes et autres pseudo-anachronismes mêlant magie, technologie, début du XXe siècle et coutumes de la féodalité. Dans l'ensemble, il faut avouer que la seule constante, l'élément liant de cette mixture si particulière, reste tout de même l'atmosphère noirâtre, renforcée par un humour d'un goût parfois douteux. On est loin des Boucliers de Quetzalcoatl, de X-Files ou de tout autre jeu du genre. D'ailleurs, ce titre s'adresse clairement aux joueurs plus âgés, qui seuls pourront réagir favorablement à cette étrange catalyse. J'en étais à peu près là dans la rédaction de ce test, lorsque mon PC a planté, m'obligeant à tout reprendre. Ça n'a rien à voir, bien entendu, quoiqu'il arrive parfois des choses pour lesquelles il ne faut pas chercher à comprendre. C'est un peu la philosophie de Discworld Noir, sans pour autant que le jeu ait une ambiance aussi absurde que Discworld I et II. Bref, tout ça pour dire : « Attention, c'est spécial. Si, pour certains, c'est génial, pour d'autres, c'est nul ». Voilà pour ce qui est de l'univers du jeu, qui a le mérite de ne pas laisser indifférent.


Cette fille sera le début de vos problèmes...



Ankh-Morporck, ville peu touristique et pourtant si fréquentée par tout un tas de gens.









Réplique typique du jeu, sans sens véritable, mais apparemment commune sur le Disque-Monde.

L'enquête

Quant au scénario, je ne rentrerai bien sûr pas dans les détails. Faut pas gâcher ! Vous débuterez dans votre bureau poussiéreux, rempli d'un amas d'au moins 2 vieux dossiers et une cafetière. Une jeune femme vous demandera alors de mener une enquête pour elle et de retrouver un homme du nom de Mundy. Si le début fait dans le classique, de nombreux nouveaux éléments viendront se greffer sur cette trame, notamment des personnages tous plus suspects les uns que les autres. L'aventure vous emmènera au cœur des secrets des groupuscules les plus occultes d'Ankh-Morporck. Quelques surprises intéressantes vous attendent. L'une d'elles vous permettra de mener

fiche technique

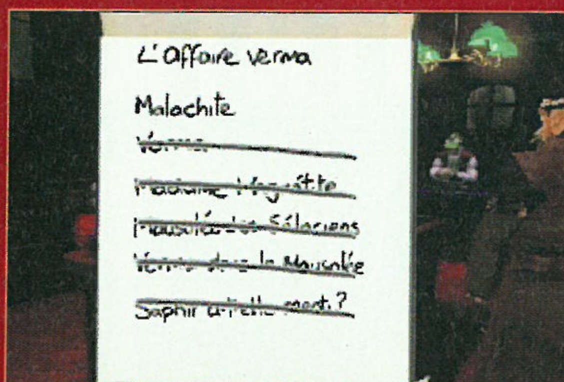
Editeur	GT Interactive
Développeur	Perfect Entertainment
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	1
Spécial	Compatible souris
Existe sur	PC CD-Rom

L'art de l'interrogatoire

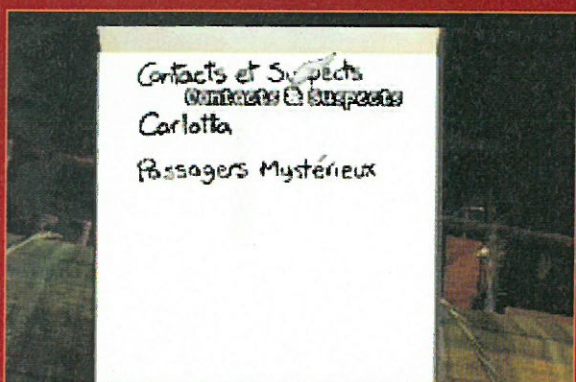
Lorsqu'on aborde un nouveau personnage, la première chose à faire est de sortir le carnet et de délier les langues.



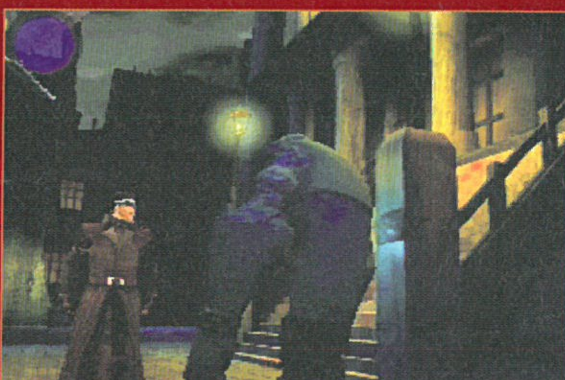
Une partie des dialogues est prise en charge automatiquement par l'interface, vous offrant le choix des questions d'un simple clic.



Au fur et à mesure, certains indices changeront ou seront éliminés.



Pour découvrir des indices plus intéressants, il faudra souvent revenir sur vos notes pour questionner les suspects.



Lorsque vos investigations sont concluantes, de nouveaux indices apparaissent, signalés par une plume en haut à gauche de l'écran.

votre enquête, muni d'outils peu communs dans la profession... Dans l'ensemble, cette aventure est assez linéaire, ce qui est une caractéristique commune à tous les titres du genre. Ce n'est pas très gênant, dans la mesure où cela permet de progresser assez régulièrement. Reste la technique et le gameplay, qui sont tous deux remarquables de simplicité. Côté jouabilité, c'est là évidemment un bon point mais on regrettera que ce soit également le cas de la réalisation. L'habillage est néanmoins soigné, avec des cinématiques agréables ponctuant la découverte d'un nouveau lieu ou la venue d'un événement important, et la présence de sous-titrages complets qui permettent de parcourir les scènes de dialogue rapidement sans écouter toutes les voix, parfois agaçantes. Enfin, dès que vous êtes à proximité d'un objet avec lequel vous pouvez interagir, ce dernier est nommé au-dessus du curseur, ce qui évite le syndrome du « je reste bloqué deux semaines parce que je n'ai pas vu la petite entaille dans le mur au fond de la salle mal éclairée ». La possession d'une souris est un plus agréable, mais pas une nécessité (NDTraz : quoique...) et, au final, en ajoutant des musiques adéquates bien que peu nombreuses, et une interface simple pour gérer votre carnet de notes et les objets de votre inventaire, Discworld apporte une contribution fort appréciable au genre sur PlayStation.

RaHaN



Certains items sont assez difficiles à trouver. Heureusement qu'ils apparaissent à côté du curseur.



A plusieurs reprises, Lewton n'aura aucune gêne à être le plus désagréable possible.

Notes

13 Technique
Les chargements sont courts, le moteur de jeu moyen, mais pour ce genre de soft...

13 Esthétique
Niveau variable, du très chouette à l'insignifiant, mais l'ambiance glauque est omniprésente.

10 Animation
Le héros bouge bien, les petites animations des décors sont sympas, mais l'ensemble est léger et peu fluide.

16 Maniabilité
Le « Click & Play » est facile à maîtriser (avec la souris)... mais certains items sont parfois difficiles à voir et à prendre.

14 Sons
Musiques excellentes mais peu variées, voix françaises un peu trop caricaturales et lassantes.

16 Durée de vie
L'aventure est particulièrement linéaire, mais assez longue.

+ Plus
L'univers de Terry Pratchett.
Un vrai jeu d'aventure.

– Moins
Une réalisation moyenne.
Une interface un peu lourde.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si l'œuvre de Terry Pratchett vous intéresse, sachez que vous pourrez en trouver une réédition récente au format poche, chez Pocket. Une série de livres bien particuliers...

Un titre loufoque et mature à la fois



L'avis de RaHaN

Ce n'est pas tous les mois qu'on a un bon vieux jeu d'aventure à l'ancienne mode. Les amateurs seront d'autant plus ravis que Discworld Noir est réussi, même s'il n'égale point d'autres titres du genre. En revanche, son univers si particulier est à prendre avec des pincettes : tous ne sauront pas l'apprécier.

L'avis de Trazom

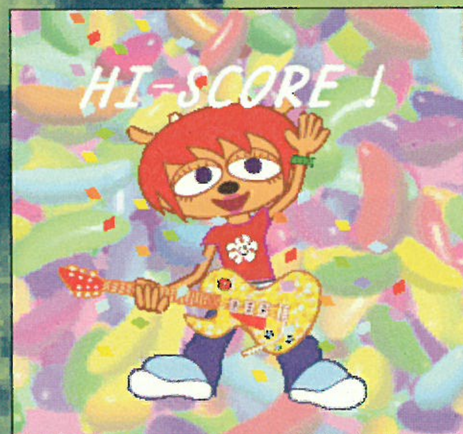
Changement radical d'ambiance pour ce troisième volet de Discworld. L'humour est un peu moins prononcé et plus basique (voix mal jouées), mais l'aventure, plus accessible et moins loufoque, s'avère intéressante et longue. Un titre à conseiller aux amateurs éclairés des jeux d'aventure de type PC. P.S. : souris vivement conseillée !

Machine PlayStation Genre Karaoké virtuel

PlayStation

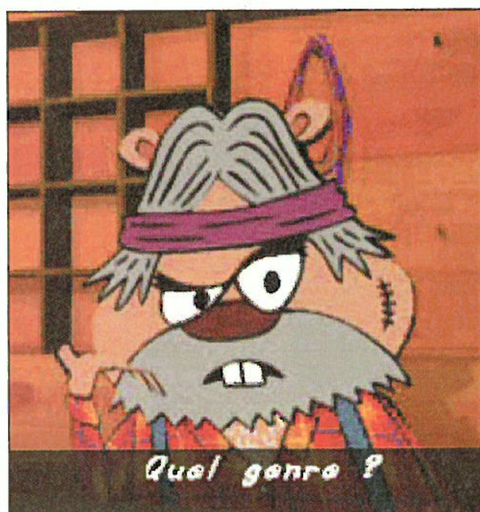
Um Jammer Lammy





On peut appeler ça une comédie vidéoludique musicale ou tout simplement un karaoké virtuel. Cette suite de Parappa nous apprend à nos dépens que la guitare est vraiment plus difficile que le chant !

Jammy est une petite biche qui part en quête de personnalité. Elle espère gagner plus d'assurance en se dépassant dans le domaine de la guitare, et au passage pourquoi pas, se faire mousser auprès du public. Qui n'a jamais rêvé d'être une star du rock ? Rappelez-vous il n'y a pas si longtemps, un petit chiot timide répondant au nom étrange de Parappa, s'était retrouvé catapulté aux premières places du Top 50, en pratiquant un rap pas très catholique. Ouaip, au début ils disent tous vouloir améliorer leur façon d'être et de composer ce qui leur plaît, mais à la fin, c'est toujours le même topo : ils chopent la grosse tête et se conforment aux goûts du public pour se faire un maximum de thunes. Haaaaaa les musiciens du star système, je les déteste plus que tout ! D'ailleurs aujourd'hui, y'avait Gilbert Bécault au journal de treize heures...



Un monde parfait

La suite de Parappa le rappeur nous plonge encore dans un environnement merveilleux peuplé de créatures bizarrement géométriques, mais pacifiques. Dans ce monde, les gens jouent de la guitare (du Rock, de la Fusion, du Hard...) et chantent sur la vie. Une vie en carton pâte en fausse 2D en fait, qui s'avère plutôt être de la 3D texturée qui plus est. En tout cas, le résultat demeure toujours aussi surprenant puisque le design graphique très enfantin nous fait penser à de l'animation de cocottes en papier. Et je m'y connais en cocottes en papier, pour avoir un père qui figure dans le Livre des Records. Mais vous vous en fichez. Pour en revenir à la réalisation, sachez que malgré l'aspect « programmé » des animations, ces dernières s'effectuent en temps réel. En effet, lorsque vous vous trompez de touches, vous pouvez voir Jammy s'offusquer ou encore des catastrophes se déclencher à l'écran, comme un avion qui pique du bec ou un ours qui sort d'un sapin ! Un monde parfait je vous disais...



Pour ce morceau de Rockabilly, Lammy joue avec un bébé lapin rose.

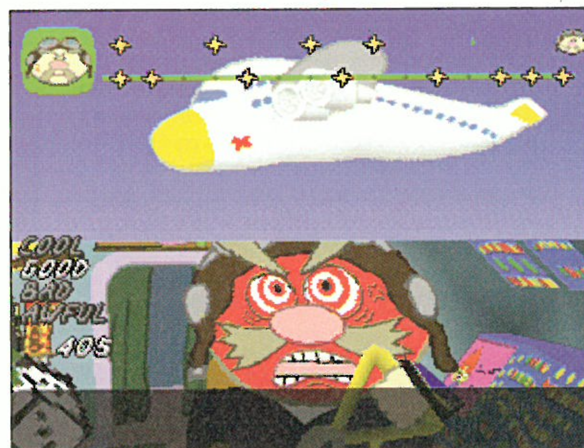


Les combinaisons de touches défilent à toute vitesse en haut de l'écran !

Un jeu difficile

Le principe est simple : le titre fonctionne comme un karaoké, à la différence que faute de pouvoir chanter, vous devrez reproduire des séquences de touches qui s'affichent à l'écran sur votre manette. Un concept très épuré au premier abord, mais pas si évident que ça somme toute. Car si on pouvait reprocher à Parappa de se terminer en une après-





En difficulté « facile », vous n'aurez qu'à appuyer sur les touches en rythme.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	S.C.E.I.
Genre	Karaoké virtuel
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de niveaux	7
Spécial	Nécessite de la persévérance !
Existe sur	Rien d'autre !

La Warp Zone

Lorsque vous atteignez une maîtrise parfaite de votre jeu de guitare, vous accédez au mode Cool. Il se manifeste par une petite animation inédite en temps réel, qui possède la vertu de raccourcir la durée du morceau à interpréter, en vous faisant emprunter une sorte de warp zone. Par exemple, dans le quatrième niveau (le Hard Rock), votre performance vous fait décoller dans l'espace et vous fait retomber vers la fin de la musique, vous évitant d'endurer la totalité de l'épreuve.

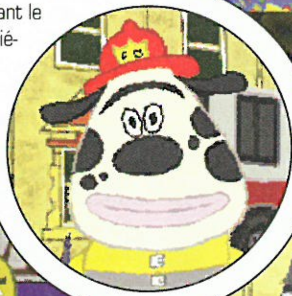


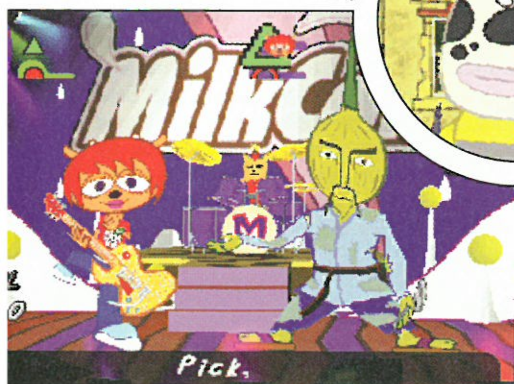


C'est ce qu'on appelle s'attirer les foudres du public !

midi, ici, on se plaindra plutôt du niveau de difficulté très élevé du jeu ! Effectivement dans le premier opus du soft, toute la difficulté reposait sur le sens du rythme, alors que dans Um Jammer Lammy, il en est tout autrement. Non seulement il vous faudra cultiver une science parfaite du tempo métronomique, mais en plus, votre dextérité au paddle sera mise à rudes épreuves puisque vous vous essaierez à la pratique de combinaisons de touches hallucinantes, incluant un nombre important des boutons de la tranche ! Mais heureusement, le résultat entre amis reste toujours le même : les crises de rires sont garanties ! Ajoutez à cela la possibilité de sauvegarder ses replays et de s'affronter en duel (à décoincer en terminant le jeu), et vous obtenez un titre aux propriétés divertissantes et conviviales !

Kendy







En mode deux joueurs, votre adversaire est en noir et blanc !

Notes

17 Technique
Malgré l'aspect enfantin des graphismes, le jeu propose une 3D très élaborée !

17 Esthétique
C'est très gnangnan et débile. Mais ça reste classe et techniquement impressionnant !

17 Animation
Les gars se tordent dans tous les sens ! Et puis les vues de caméras changent librement...

17 Maniabilité
En fait, tout dépend de votre agilité. On jugera avec impartialité toutes vos incartades rythmiques !

18 Sons
Les musiques sont très accrocheuses et variées. Ca buffe dans tous les sens ! Qualité sonore excellente !

16 Durée de vie
Très difficile seul, à deux vous vous amuserez comme des petits fous.

+ Plus
Un mode deux joueurs. Un titre qui ne laisse pas indifférent.

– Moins
Un niveau de difficulté élevé. La même recette que Parappa.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La plus vieille guitare retrouvée lors de fouilles archéologiques, trouve son origine dans l'ancien Proche Orient, à Babylone plus précisément. Cependant, on retrouve en Egypte et à Rome des instruments à cordes déjà semblables à la guitare dans leur conception. Selon les spécialistes, c'est la Guitarra Latina qui, sans doute, a évolué vers la guitare moderne. Si le sujet vous passionne, vous pouvez aller faire un petit tour sur le Ouaibe à l'adresse suivante : http://www.info-internet.net/~ffaucher/ffaucher2/francaise.html

Kick, punch, block à la guitare

L'avis de Kendy

Meilleur que Parappa par son niveau de difficulté élevé et ses options foisonnantes à débloquer, Um Jammer Lammy se distingue par son originalité. Mieux qu'un vulgaire karaoké, le jeu garantit toutefois le même résultat : de la liesse populaire et de la convivialité. Un soft qui ne laisse décidément pas indifférent.

L'avis de Greg

Persos excellents, musiques entraînantes, tout est bon ! Mais sa difficulté élevée gâche l'ensemble. Dans Bust A Groove, l'action du joueur fait changer la danse du personnage, dans Dance Dance Revolution, danser sur un tapis est en soi original, dans Um Jammer Lammy, on ne fait que rajouter des riffs sur une musique qui se

Machines PlayStation N64 Dreamcast

Genre Course arcade







Vigilante 8 Second Offense



Après un premier passage assez réussi sur PlayStation et N64, les Rednecks, adeptes de grosses cylindrées et de stock-cars, tentent à nouveau de faire parler la poudre. Alors, c'est de la dynamite ? Plutôt un pétard mouillé…


N64


PlayStation

Selon les dommages encaissés, votre véhicule se déforme jusqu'à devenir une vraie ruine.


Dreamcast

En mode Story, il faut remplir des objectifs précis sur chaque circuit, comme ici stopper la progression de ce camion.

Chose suffisamment rare pour être signalée, la suite du très barbare Vigilante 8 déboule à l'unisson sur trois consoles différentes en même temps ! Pffui, ça va être la galère de vous parler de ces trois moutures en seulement deux pages… Mais bon, c'est comme ça, c'est la vie. Alors voyons… Les trois versions proposent les mêmes modes de jeu… Hum, cool, ça va simplifier grandement les choses. Autre point important, quelle que soit la console, les véhicules et les circuits sont strictement identiques. Rehum, recool, finalement, ça ne va pas être si compliqué que ça. En fait, la seule chose qui diverge un peu vient des modes multi-joueurs. Sur Dreamcast et N64, le jeu propose une option 4 joueurs, et, sur PlayStation, il se cantonne à 2 joueurs. Question réalisation, enfin, on peut affirmer que chaque mouture se situe dans le « moyen » par rapport aux capacités des consoles respectives. Entendez par là que le moteur 3D n'a rien de mirobolant et que les graphismes n'ont vraiment rien d'extraordinaires (que ce soit pour les décors comme pour les caisses). Bref, visuellement, y a pas de quoi se cogner la tête par terre. Bon, ben, voilà, vous savez tout sur ce jeu… Ah, non, merde, j'ai oublié de vous dire en quoi consistait l'action !


Dreamcast


PlayStation


Dreamcast

Chaque véhicule peut se transformer en engin amphibie capable de se déplacer sur l'eau ou sur la glace.

Basique de bout en bout

A l'instar du premier épisode, Vigilante 8 Second Offense vous met dans la peau d'une espèce de bouseux texan adepte de l'autodéfense et de grosses pétoires qui font de gros trous dans les murs. Cette bande de joyeux lurons a pris l'habitude de régler ses petits problèmes de voisinage en armant ses caisses d'un arsenal de destruction massive, idéal pour péter la gueule des mecs pas cools. Seulement voilà, les mecs pas cools de ce second opus sont des extraterrestres super belliqueux et, surtout, méchamment armés. Mais qu'importe, comme tout


N64

L'espèce de motard sur son side-car est absolument impossible à maîtriser.

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Luxoflux
Genre	Course arcade
Nbre de joueurs	1 à 4 (DC & N64), 1 ou 2 (PS)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	8
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Une suite qui manque cruellement de sang neuf



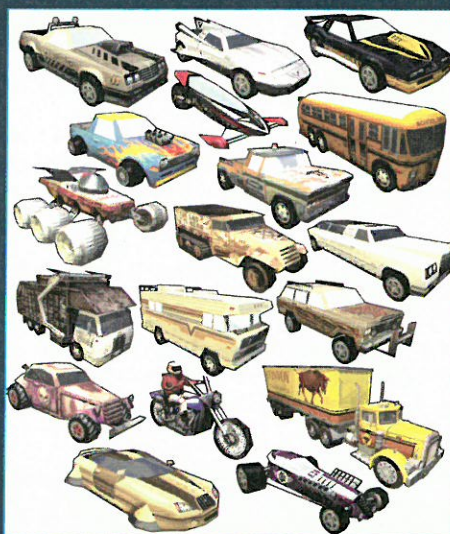
Le camion-poubelle peut soulever les véhicules adverses et les secouer dans tous les sens.

sudiste qui se respecte, nos gaillards ne sont pas du genre à se débiner, et c'est dans une joyeuse ambiance qu'ils décident de bouter l'alien hors de leur territoire ! Voilà, pour le scénar' ultra profond de V8 2nd Offense. Le reste n'est que baston, castagne et grosses explosions tous azimuts ! Vous choisissez votre mode de jeu (Story, Course seule, Multi-joueurs), votre monture sur roues (voir encadré) et débarquez dans des sortes d'arènes closes à la recherche d'adversaires à atomiser. Pour ce faire, vous pouvez récupérer des power up disséminés un peu partout, zapper d'une arme à l'autre à loisir (on peut même sortir des « coups spéciaux », en effectuant des manipulations précises) et surtout éviter les tirs ennemis... Pour tenter de rendre l'action un peu moins primaire, les développeurs de Luxoflux ont eu la bonne idée de créer des missions un peu plus variées et complexes, en vous assignant des objectifs bien précis pour chacune d'elles. Mais, bon, rassurez-vous, ça reste dans l'ensemble aussi basique qu'accessible. En fait, on se rend vite compte que le jeu tourne un peu en rond, que l'action est profondément répétitive et que le côté « rafraîchissant » du premier épisode s'est quelque peu évaporé. Ajoutez à cela une réalisation parfois indigente et vous obtenez un titre un peu trop plat, dont l'intérêt global n'est finalement pas évident du tout...

Elwood



Et, en plus, ça roule !



Le moins que l'on puisse dire, c'est que les développeurs de Luxoflux se sont bien lâchés sur le design des véhicules ! Cars scolaires, side-cars, voitures futuristes, semi-remorques, engins non identifiés... Chacun possède un look bien typé et quelques spécificités en termes de résistance, de tenue de route et d'arsenal. De plus, selon la surface sur laquelle vous évoluez (neige, eau, marécages, sol dur...), ces engins de guerre pourront se transformer provisoirement en véhicules amphibies... pour peu que vous découvriez le bon « power up » !



Les effets visuels lors des explosions sont relativement réussis, quelle que soit la console.



Dans les bayous de Louisiane, un bus scolaire n'est pas franchement à son aise.

Note

12 Technique
Quelle que soit la version, le moteur 3D, les ralentissements sont nombreux.

13 Esthétique
Eu égard aux capacités de chaque machine, les trois versions s'avèrent un peu cheaps.

12 Animation
Saccades omniprésentes, modes multi-joueurs corrects. Bref, rien de fabuleux.

13 Maniabilité
Selon le véhicule, on passe du à peu près jouable au tout à fait « inconduisible ».

14 Sons
Musiques réussies mais parfois sans rapport avec l'action. Bruitages corrects.

12 Durée de vie
Les modes de jeu sont relativement nombreux, mais l'action manque de variété.

+ Plus
Ultra arcade. Pas besoin d'être un pro du talon pointe.

– Moins
Jouabilité plus que douteuse. Répétitif et sans grande saveur.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sorti il y a un an et demi sur PlayStation et six mois sur N64, Vigilante 8 nous avait, à l'époque, agréablement surpris pas sa bonne humeur et son côté hautement défoulant. Seulement voilà, pour ce second opus, les développeurs de Luxoflux semblent avoir quelque peu manqué d'inspiration et d'originalité. Résultat, la lassitude s'installe et les fans du premier épisode risquent réellement de considérer ce Vigilante 2 comme une réelle offense...

L'avis d'Elwood

Cette nouvelle mouture de Vigilante 8 n'apporte pas grand-chose par rapport au premier épisode. Les missions sont certes un peu plus scénarisées et les challenges plus nombreux, mais la réalisation moyenne associée à une action répétitive font de ce Vigilante 8 Second Offense un titre finalement très moyen.

L'avis de Trazom

Voilà un soft plutôt bourrin par excellence ! Il n'est d'ailleurs pas sans rappeler le très destructeur Twisted Metal de Sony US. Les engins sont limite incontrôlables, les environnements sont certes sympas, mais l'action devient vite ennuyeuse et répétitive. Bref, il faut aimer le style pour vraiment accrocher.

Machine Dreamcast Genre Simulation de foot US



NFL Quarterback Club 2000

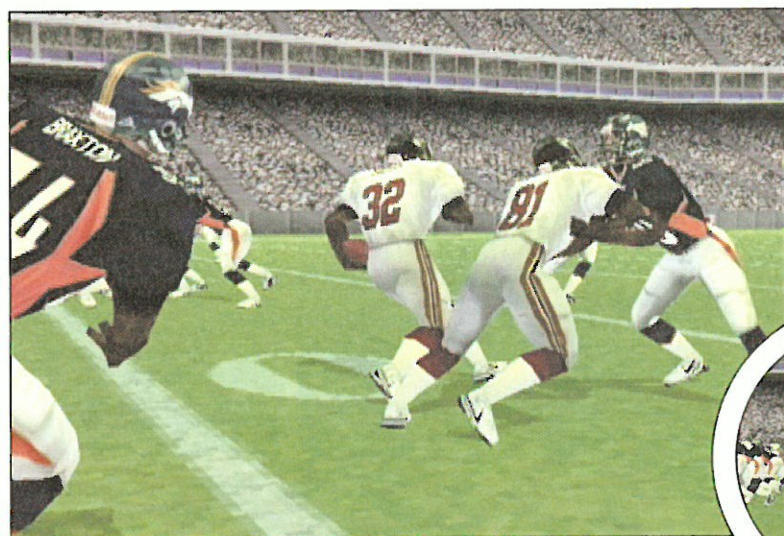


En corrigeant les principaux défauts de la version N64, les talentueux développeurs d'Iguana nous livrent l'une des simulations de sport les plus abouties du marché. Attendons la riposte de Sega.

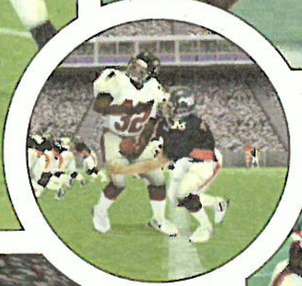
Et voilà, encore un titre qui va faire énormément de bien à Sega et à sa ch'tite Dreamcast... aux Zétazunis, of course. En France cette adaptation 128 bits de NFL Quarterback Club 2000 risque malheureusement de passer complètement inaperçue. Le titre d'Iguana finira sans aucun doute sa carrière sur le rayon occaz' des magasins spécialisés. Eh oui, c'est toujours la même rengaine. Le foot ricain ça intéresse qui au juste au pays des fromages kipu ? Hein ? Les Américains qui vivent en France et grosso-modo 0,005 % des mangeurs de grenouilles. Ben moi je dis, c'est bien dommage tous ces préjugés à deux francs cinquante, parce que cette version Dreamcast se classe parmi les meilleures simulations de sport jamais réalisées. Et puis, merde, ça change un peu du foot et du basket, non ?

Un portage plus que réussi

A première vue, on ne note que très peu de différences entre cette mouture 128 bits et son homologue N64. Graphiquement, les deux versions se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Les couleurs sont toutefois moins fades et les textures ont très légèrement gagné en détails. La modélisation des joueurs quant à elle demeure identique, cette remarque vaut également pour le travail de motion capture, toujours aussi exceptionnel. D'un point de vue strictement esthétique, nous ne sommes pas dupes, il ne s'agit que d'un simple portage, le rendu photo-réaliste n'en reste pas moins spectaculaire. Lors des premières parties, d'ailleurs on passe son temps à enclencher le mode ralenti pour profiter des détails graphiques et de la décomposition des mouvements. Le changement le plus significatif concerne le plaisir de jeu. Cette version Dreamcast se révèle nettement plus agréable à jouer. Si sur N64, les mouvements de caméra avaient tendance à saccader, sur Dreamcast ces derniers sont d'une fluidité remarquable. Autre énorme plus, les développeurs ont également corrigé le système de visualisation des receveurs potentiels. Désormais, la caméra ne s'éloigne plus pour adopter une vue satellite peu confortable mais se place directement derrière les belles épaules de votre Quarterback.

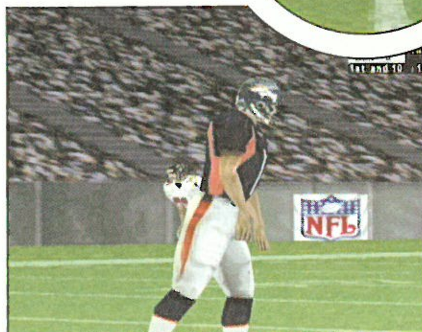


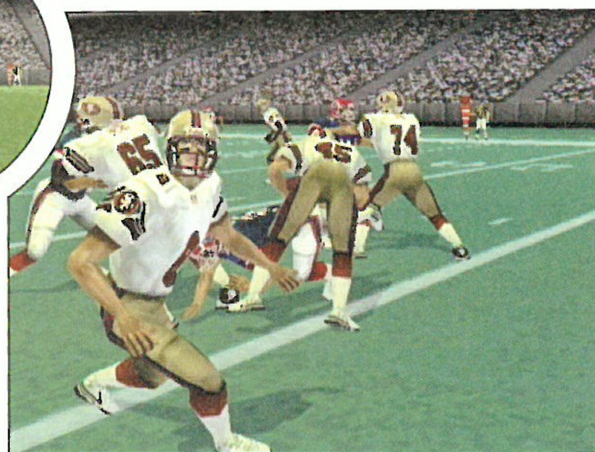




fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Iguana
Genre	Simulation de foot US
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Très difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre d'équipes	30
Spécial	C'est du foot US
Existe sur	N64



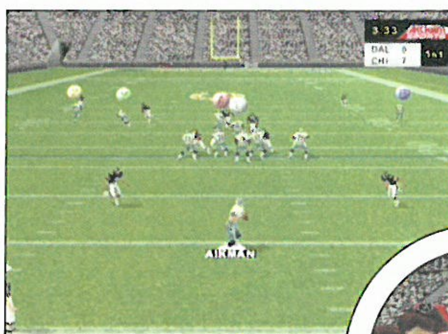


Une précision graphique sans précédent. Mais il paraît que NFL 2K de Sega fait mieux, alors...

Comme d'habituuudeuuuuu !!!!

Pas de mauvaises surprises, ni de bonnes d'ailleurs, NFL Quarterback Club 2000 DC propose exactement les mêmes options de jeu que la version N64 (voir Joypad 92). Saison, Play-off, Tournois, création de joueurs, entraînement (un passage obligé), options de management. Tout est là. Vous pourrez également participer à une trentaine de scénarios historiques, créer vos propres mises en situation à l'instar du dernier Madden sur PlayStation, redéfinir le contenu de votre play-book et bien sûr jouer avec des formations mythiques qui ont marqué l'histoire de ce sport hautement intellectuel. Rien de révolutionnaire certes, mais le titre d'Iguana a au moins le mérite d'être archi complet.

Une version DC qui gomme tous les défauts de la version N64



Avant une passe, le focus de la caméra offre un meilleur champ de vision que sur la version N64. Cool !



Cette correction de focus offre un meilleur champ de vision (cf photo) lors des passes et permet à l'adversaire de défendre plus efficacement (défendre en vue satellite = au secours !). Pour finir, les sets tactiques sont nettement plus lisibles sur cette version. Le gameplay quant à lui est toujours aussi technique ; les réceptions, très réalistes, demandent en effet énormément de pratique (pour attraper le ballon, il faut nécessairement tendre les mains dans la bonne direction : haut, droite ou gauche, pas évident). Ce détail, qui ne doit en aucun cas être considéré comme une tare ludique, fait de NFL Quarterback Club 2000 une simu' carrément élitiste et pourra facilement décourager les néophytes ou les joueurs peu persévérants. Mais avant de vous précipiter sur le titre d'Iguana, nous ne saurions trop vous conseiller d'attendre la sortie de NFL 2K de Sega. Il paraît que ça tue, alors un peu de patience.

Willow



Les réceptions sont assez difficiles au début. Avec beaucoup d'entraînement, ça passe !

Note

16 Technique
Une motion capture identique à celle de la version N64 et un moteur de jeu ultra fluide.

18 Esthétique
Un rendu photo-réaliste encore plus impressionnant que sur N64, 128 bits obligent...

18 Animation
Les attitudes des joueurs sont saisissantes de réalisme et le moteur 3D est d'une fluidité remarquable.

16 Maniabilité
Les commandes sont complexes et demandent pas mal d'entraînement !

15 Sons
Un public enthousiaste et des commentaires efficaces. Une bonne ambiance de stade.

16 Durée de vie
De nombreux modes de jeu, des scénarios historiques, sinon, le CPU est suffisamment coriace.

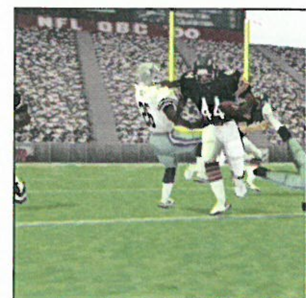
+ Plus
La réalisation graphique, la fluidité.
La motion capture, la richesse de la simu.

– Moins
Vous aimez le foot ricain, vous ? Très difficile d'accès.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

On attend toujours le jeu de football américain de Sega, NFL 2K, qui paraît-il explose toutes nos références en matière de simulation sportive. Souhaitons simplement que le manque de popularité de la discipline en Europe, ne décourage pas Sega à distribuer son titre sous nos latitudes.



Si votre joueur est suffisamment costaud, tentez le passage en force !

L'avis de Willow

Une version Dreamcast supérieure à son homologue N64. Quand on joue à NFL QBC 2000, on se dit que ce jeu frôle la perfection, pourtant la marge de progression est immense, la machine de Sega n'en est finalement qu'à ses débuts. Bref, on a pas fini de rêver. Vivement NFL 2K de Sega.

L'avis de Trazom

Et si vous craquiez pour ce sport ? Du moins, en jeu vidéo. Franchement, avec un titre aussi abouti techniquement et graphiquement, le football américain mérite qu'on s'y intéresse un peu plus. Malgré sa difficulté, NFL QBC 2000 est définitivement l'un des jeux les plus impressionnants de sa catégorie.

Toutes les sorties européennes

Hétéroclite. Voilà le mot, pour définir cette compilation des meilleurs zappings du mois. Des titres sur toutes les machines, avec une nette domination PlayStation (nombre de sorties de jeu oblige), et de tous les genres. L'occasion de s'apercevoir qu'on trouve vraiment de tout, dans la galaxie du jeu vidéo. La diversité des genres amènera peut-être de nouveaux adeptes du jeu vidéo à découvrir leur vocation cachée ? Qui sait. Vous êtes aujourd'hui entre 7 et 9 millions de joueurs sur Game Boy, PlayStation, Nintendo 64 et Dreamcast en France. Que font les 52 millions autres joueurs potentiels ? Ils dorment ?



24 Heures du Mans



A Bug's Life

24 Heures du Mans







Qui osera nous contredire : en confiant le développement des 24 Heures du Mans à Eutechnyx, Infogrames a clairement misé sur le mauvais cheval. Le chef de projet a eu beau faire le ménage au sein de son équipe (Le Mans avait essuyé de vives critiques lors de sa première présentation), il ne sera finalement parvenu qu'à limiter les dégâts. Malgré les efforts louables des programmeurs, 24 Heures du Mans reste, effectivement, très en-deçà des standards de qualité actuels. Le pilotage manque de profondeur, la réalisation graphique, sans être ignoble, demeure quand même assez grossière et on doit se contenter de 6 malheureux tracés (Le Mans, Bugatti et 4 autres circuits fictifs). A côté de ça, le titre de Eutechnyx propose des options de jeu sympathiques (Championnat, coupe GT1, Coupe GT2 et Coupe prototype), le mode deux joueurs est relativement complet puisqu'il permet de s'affronter à deux dans toutes les compet' et l'alternance jour/nuit durant les 24 Heure du Mans est assez réussie. Un jeu assez moyen en définitive qui ne nous fera certainement pas oublier la sortie imminente de Gran Tursimo 2. (Ce sera pour le 28 Janvier 2000 !).

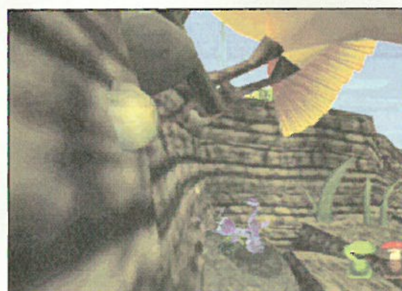
Willow

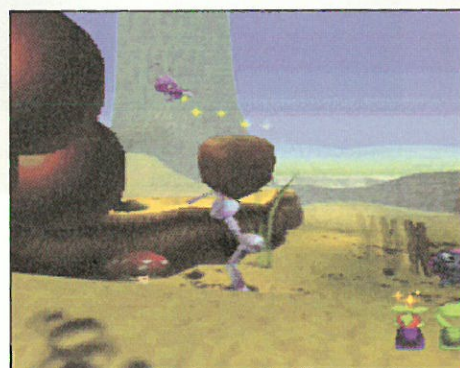
5 — Editeur : Infogrames — Machine : PlayStation

A Bug's Life



On s'accordera tous pour dire que A Bug's Life sur N64 jouit d'un sacré train de retard ! Disponible un an après la sortie du film aux Etats-Unis, on se retrouve finalement en possession de la version PlayStation (sortie, elle aussi, il y a près d'un an) adaptée aux caractéristiques techniques de la N64. De ce fait, les graphismes sont plus beaux, même si l'animation paraît moins fluide. Vous dirigez toujours Tilt la fourmi et devez





traverser les niveaux en évitant tous les ennemis qui parsèment l'écran. Vous pouvez leur balancer du pollen dans la tronche ou leur sauter dessus pour les annihiler physiquement. Parfois, pour atteindre des plates-formes en hauteur, vous transporterez des plants de champignons pour vous en servir en guise de tremplin. Mais la dimension intellectuelle s'arrête là, puisqu'il suffira, la plupart du temps, de courir droit devant soi et de passer les obstacles en force. Du coup, l'intérêt de jeu devient aussi captivant qu'un documentaire sur des chasseurs québécois, qui se chamaillent dans un chalet pour une sombre histoire de gibier. Pour cette dernière métaphore, sachez que c'est ce que je suis en train de regarder actuellement à la télé, à 2 h du matin, en rédigeant ce test. Vous allez peut-être rire, mais ce documentaire ringard semble m'amuser encore plus que ce soft. Autant dire que cette version de A Bug's Life débarque un peu tard, surtout au regard de la concurrence (Donkey Kong et Rayman en tête) sur la Nintendo 64.

Kendy

5 — Editeur : Activision — Machine : Nintendo 64

Chef Luv Shack



Si vous aimez les jeux télévisés débiles à la Question pour un Champion, Chef Luv Shack ne pourra que vous enthousiasmer. Entièrement en anglais pour décourager les joueurs issus de la France profonde, le titre peut se pratiquer jusqu'à quatre simultanément. Vous devez répondre aux questions du Chef, en prenant soin d'opter pour la réponse la plus perrave pour triompher. Car, dans cet étrange soft, le plus inculte gagne ! Ainsi, vous donnerez votre point de vue sur des interrogations épineuses du style : « Qu'est-ce qu'un hermaphrodite ? ». Entre les sessions intellectuelles, viendront se greffer des épreuves de mini-jeux comme, par exemple, le karting, qui vous fera piloter des carrés de pixels sur une piste ovale. Parfois, pour vous mettre la pression, des extraterrestres prendront un de vos confrères et l'attacheront sur une table d'expérimentation équipée d'une énorme foreuse. Si vous ne répondez pas assez rapidement, la pauvre victime se verra forer le derrière (très fin) ! Impertinent, original et profondément sans intérêt. Seuls les fans inconditionnels de South Park pourront apprécier ce titre à sa juste valeur pour peu qu'ils soient bilingues, excentriques et bourgeois ! Moi, j'aime bien la série mais déteste me faire plumer.

Kendy

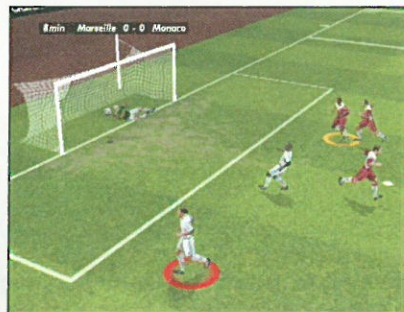


2 — **Editeur : Acclaim** / **Machine : PlayStation**

UEFA Striker



Le foot, cela paraît très simple comme ça. C'est peut-être pour cette raison que ce sport est devenu aussi populaire. Tous les garçons se disent que devenir le prochain Raul ou Vieri est à leur portée. Dans le même registre utopique, de nombreux éditeurs y vont de leurs petites simu' de foot car « Ouais, vous savez, c'est trop tendance de faire une simulation de mecs en short qui se passent nonchalamment la baballe et vocifèrent comme des bœufs après avoir fait trembler les filets adverses ». Résultat, pour l'instant, sur deux jeux du genre sur Dreamcast, on n'a pas franchi la fatidique barre de la moyenne. Malgré ces modes de jeu complets, c'est au tour d'UEFA Striker de nous décevoir. Ainsi, depuis la pâle



version PlayStation, mise à part une réalisation technique décemment réajustée (les stades et les joueurs sont bien plus réussis que pour le titre de Sega), rien de transcendant n'est apparu. On retrouve donc un titre entaché par des animations limitées et mal liées, un gameplay flottant et une ambiance assez terne. Au niveau des déplacements, vous aurez l'impression de faire du patin à glace tant les joueurs semblent glisser sur la pelouse ! Vous avez dit UEFA Skater ? En outre, le contrôle de la balle, les ruptures de rythme et autres crochets s'effectuent avec léthargie. Crispant aussi de constater la relative incompétence des rideaux défensifs et de leurs replis souvent désorganisés. Sans parler de l'interface confuse…

Gollum

5 — **Editeur : Infogrames** / **Machine : Dreamcast**

Marvel VS Capcom



Après une conversion parfaite de l'arcade sur Dreamcast, Marvel VS Capcom perd de sa précieuse pour cette mouture PlayStation. En effet, il n'est désormais plus possible d'intervertir ses super héros durant un combat, par manque de RAM dans la 32 bits de Sony. Du coup, votre second partenaire ne fait que de la figuration anecdotique pour les coups spéciaux en duo, ce qui enlève toute raison d'être au titre. En fait, le mode Crossover vous propose cette option, mais au sacrifice d'un pompeux





match miroir du style Spiderman-Ryu contre Ryu-Spiderman ! Quel scandale ! De plus, la présence du troisième personnage qui intervient brièvement lors des combats ne peut être exploitée que si vous décidez de supprimer le second acolyte ! En d'autres termes, il n'existe plus de troisième larron ! Sinon, la réalisation du jeu reste à la hauteur de la réputation de Capcom, c'est-à-dire excellente. C'est digne d'un dessin animé avec des milliards d'animations et des effets spéciaux à foison. Avec ses quinze persos (Ryu, Megaman, Strider, Captain Commando…) et ses nombreux modes de jeu, M VS C n'arrive cependant pas à apporter du sang neuf au genre. Bien au contraire, on a l'impression de jouer au énième Street Fighter versus Bidule, même si on pourra y trouver de nouveaux protagonistes. Trop amputé dans son fond, le titre perd de sa crédibilité. Cela dit, il est loin d'être mauvais si on ne s'attache qu'à la seule qualité de sa réalisation.

Kendy

6 — **Editeur : Capcom** / **Machine : PlayStation**

Psychic Force





Pffffff ! C'est la première réaction que j'ai eue, après avoir joué à Psychic Force quelques minutes. Je me suis dit ensuite : « Tu sais, mon gars, ça se trouve, t'es blasé par Soul Calibur ». C'est pourquoi j'ai essayé de creuser plus longtemps le système de combat, pour arriver finalement à la constatation suivante : c'est bel et bien minable et surtout trop simpliste. En fait, l'interface ne comporte que trois boutons (Garde, Attaque forte et faible) qui favorisent, de par leur configuration, une jouabilité assez « bourrin ». Il suffit de matraquer les boutons pour balancer des attaques à distance, et bouger dans tous les sens pour battre son adversaire. De plus, vous ne disposez que de dix combattants au look très cyber-kitsch, dont la principale propriété est de ne posséder aucun charisme. Bien qu'il jouisse de nombreux modes de jeu (Versus, Arcade, Practice…), le titre n'en demeure pas moins soporifique et inintéressant. Et si vous ajoutez à cela des graphismes très sombres et basiques, vous obtenez un soft qui ne fait absolument pas le poids face à un Soul Calibur ou un Star Gladiator. De la baston sans finesse ni tactique.

Kendy

3 — **Editeur : Acclaim** / **Machine : Dreamcast**



Chef Luv Shack



UEFA Striker



Marvel VS Capcom



Psychic Force

Chine

Les Schtroumpfs

PGA European Tour Golf

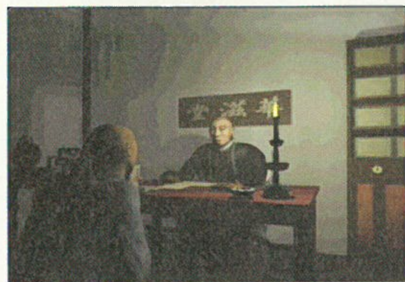
Barbie Aventure Equestre

CHINE



Plongé dans les mystères de la Chine impériale du XVIIIe siècle, vous incarnez Anjiing, le surintendant de sa Majesté. A peine vos fonctions décernées, il vous faudra élucider le meurtre crapuleux du chef eunuque Wang, retrouvé agonisant dans la salle de l'Harmonie Suprême et ayant affirmé avoir été attaqué par un « Démon aux yeux rouges ». Si l'intrigue s'annonce alléchante, notamment grâce à l'ambiance si particulière de l'Empire du Milieu, on reste, en fait, sur sa faim. Les énigmes successives sont très faciles, puisqu'on vous indique la marche à suivre, et votre esprit d'initiative et d'investigation digne d'un Derrick ne sera pas comblé par le peu d'objets à étudier qui jonchent les pièces. Derrière cet ersatz d'enquête se cache un jeu éducatif, réalisé par Cryo, dans la lignée d'Egypte et Versailles et qui a pour dessein d'enrichir vos connaissances sur la civilisation, les arts, les sciences, l'architecture de la cité impériale telle qu'elle existait en 1775. Ce concept s'avère très utile pour ceux qui auront un devoir à rendre sur la Chine de la fin du XVIIIe siècle. Pour les autres...

Karine



7 — Editeur : Canal+ Multimedia — Machine : PlayStation

LES SCHTROUMPFS





Au commencement, il y eut le soleil ; ça pique un peu les yeux. Puis vint l'herbe ; quand on la coupe, elle crie. Le troisième jour vit l'arrivée des Schtroumpfs, ces drôles de créatures bicolores qui vivent dans des champignons aux couleurs acidulées. Non, ce n'est pas un remake du Huitième Jour que je vous fais, mais, pour une fois, un jeu spécialement étudié pour les tout-petits et bien foutu arrive dans les consoles et ça me chamboule les



neurones. Le jeu se divise en deux, une première partie éducative, où l'apprenti joueur découvre les joies du paddle, et une deuxième partie qui se déroule sur dix niveaux de difficulté graduellement étudiée pour que le petit bonhomme de 4 ans réussisse à finir le jeu. Je pense qu'il lui faudra beaucoup d'entraînement, de patience et les conseils avisés d'un grand pour parvenir à délivrer les 9 Schtroumpfs enlevés par l'ignoble Gargamel. Un titre sans équivalent, idéal pour initier les plus jeunes joueurs et joueuses aux joies du jeu vidéo.

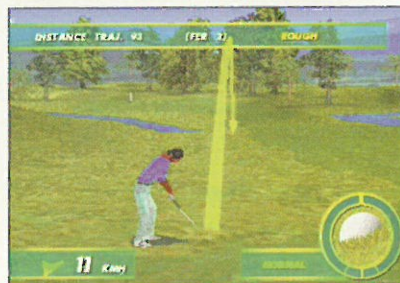
Karine

7 — Editeur : Infogrames — Machine : PlayStation

PGA European Tour Golf



Depuis son lancement en France, la PlayStation a hérité d'un nombre hallucinant de simulations de golf, au rang desquelles on compte quelques grosses pointures comme Actua Golf 2, la série des PGA ou encore l'excellent Everybody's Golf ! Pourtant, ce sport n'est pas, a priori, excessivement populaire sous nos latitudes et les simu. le mettant en scène ne font pas toujours l'unanimité auprès des joueurs... M'enfin, si tous les éditeurs se fendent un jour ou l'autre de leur propre jeu de golf, c'est que, finalement, quelque part, il doit y avoir du pognon à se faire ! Tiens, prenez le parfait exemple de ce PGA European Tour Golf. Avec sa



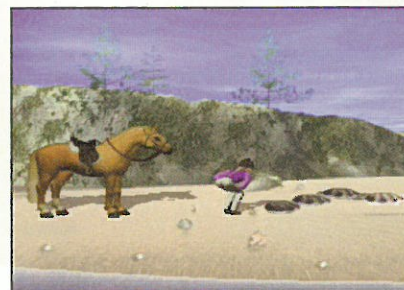


rutilante licence officielle, rien ne pouvait laisser présager qu'il s'agissait en fait d'une grosse daube. Ah si... une chose : nous l'avons reçu en version définitive pour test, donc bien après sa sortie dans le commerce ! Moi, ça me fait bien rire cette fâcheuse tendance qu'ont certains éditeurs à « oublier » de nous envoyer en temps et en heure certains titres super pourris. Par contre, si, vous, vous avez acheté ce PGA, vous ne devez pas vous marrer ! Animation exécrable, temps de chargements insupportables, jouabilité foireuse, interface lourdingue, bugs de collision, graphismes tendance « bouillie de pixels à gerber »... Cette simulation de golf développée par Canal+ Multimédia n'a aucun intérêt. Poubelle !

Elwood

1 — Editeur : Canal+ Multimedia — Machine : PlayStation

Barbie Aventure Equestre



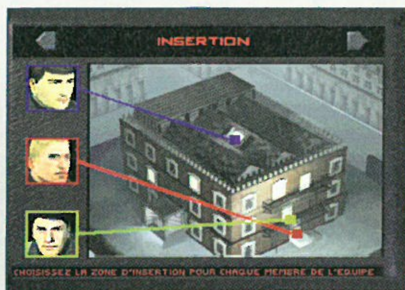


Noter un jeu 0/10 m'a toujours paru relever de l'aberration. Je me suis toujours dit qu'il y avait au moins une once d'intérêt, dans un jeu. Et puis Barbie a été ma révélation. Voici un titre que l'on peut résumer en un mot : pitoyable. Tout dans ce jeu est mauvais. Tout. C'est effarant. En fait, ici Barbie s'occupe de son cheval et se promène avec lui. Alors, on le brosse, on lui donne des fraises et après on le selle. Ensuite, on va courir dans les prés, la montagne ou la forêt. Pour les plus romantiques, il y a aussi la plage. On voit la crinière du cheval quand il galope dans des décors pré-calculés mal compressés, on s'arrête à certains moments pour regarder un lièvre ou une tortue et puis une voix dit : « C'était super, allons-y ». Et ça repart. Parfois, il y a un puzzle de 8 pièces à remettre en place, parfois vous faites la course avec votre copine Christie et son cheval Cabriole et puis voilà. Vous revenez à l'écurie pour brosser votre canasson et vous repartez gambader. Ça tourne en boucle. En plus, il y a des chargements tout le temps. L'optimisation reste un concept inconnu ici. Bref, quel que soit l'angle sous lequel on le regarde, Barbie Aventure Equestre (sur le côté de la boîte, ils ont écrit « aventuere » ; les nuls !) reste un jeu qui fait vraiment de la peine et qui ne mérite vraiment pas mieux qu'un zéro pointé.

Chris

0 — Editeur : Mattel Multimedia — Machine : PlayStation

Tom Clancy's Rainbow Six





Rainbow Six, sur PC, est l'un de mes jeux cultes avec Rogue Spear, sa suite. Vous faites partie de l'Elite de l'antiterrorisme et parcourez le monde pour mettre un terme à différentes prises d'otages. Si, sur PC, le jeu était un Metal Gear puissance dix, sur Play, c'est un Poed puissance dix mille ! En fait, les dimensions tactiques ainsi que l'aspect furtif qui faisaient tout l'attrait du soft ont disparu pour laisser place à un banal et insipide Doom-like. De plus, la composition de votre équipe passe d'une mouture à l'autre, de seize à trois agents par opération, ce qui est un véritable scandale quand on connaît le jeu original. Le choix des armes subit aussi une terrible restriction puisque son nombre s'avère désormais très restreint. Mais le pire, dans toute cette mascarade, c'est que sur la jaquette du jeu on vous promet de la stratégie et des frissons. C'est de la publicité mensongère ! Les seuls frissons que vous ressentirez seront ceux de la honte, en voyant les graphismes médiocres qu'affiche R6 : à savoir un mélange de pixels farcis de bugs de raccord. Et dire qu'on doit ce résultat aux studios Rebellion, qui auraient dû disparaître en même temps que la Jaguar d'Atari. Au moins, ils seraient partis avec panache, après avoir développé l'excellent Alien VS Predator. Comme quoi certains développeurs préfèrent terminer en eau de boudin.

Kendy

1 — *Editeur : Take 2 Interactive*
Machine : PlayStation

Sega Worldwide 2000



Pour ceux qui ne seraient pas au courant de cette pratique ancestrale, sur PC, sachez qu'il existe des logiciels permettant de tester les capacités de sa machine. Dans le jargon bien précieux de l'homo PCerectus, on appelle ça un benchmark. Vous comprendrez mieux en fin d'article... Quoi qu'il en soit, nous attendions la première simulation footeuse sur Dreamcast, histoire de goûter au ballon rond « new generation » ! Voici donc Sega Worldwide 2000 qui vient timidement pallier le report de Virtua Striker 2000. Serrons nos crampons. Tout débute par une profusion de modes (Championnat, Arcade, Coupe, etc.) et d'équipes en provenance d'horizons aussi bien nationaux qu'internationaux. A noter aussi l'obtention de la licence officielle, qui permet de retrouver l'intégralité des milliardaires en short. Pourtant, une fois sur le terrain, vous risquez de vous sentir aussi heureux que Roland Courbis après son éviction de Marseille ! L'animation s'illustre par sa lenteur, son manque de liant et les joueurs, qui semblent peser deux tonnes bien qu'ils « glissent » sur la pelouse, sont pénibles à diriger. L'Intelligence Artificielle possède aussi quelques lacunes. Les constructions sont pauvres et le développement des actions généralement assez brouillon. On ne vibre pas devant son écran et ce n'est pas la réalisation technique, plutôt moyenne puisqu'on ne reconnaît pas vraiment les joueurs, qui améliorera ce constat. Sega, jusqu'ici plutôt bon élève dans ce domaine, semble là particulièrement hésitant. Il en résulte un titre sans âme qui aurait mérité encore quelques mois de travail. D'après un rapide benchmark (nous y voilà), ISS Pro Evolution de Konami reste donc l'indétrônable référence du genre.

Gollum



4 — *Editeur : Sega*
Machine : Dreamcast

Action Man



« Action Man, le plus grand de tous les héros... ». C'est dingue comme certaines pubs débiles peuvent vous rester dans la tête. Quand j'ai récupéré le jeu et vu ce titre, je me suis dit « O.K., ça va encore être un jeu nullissime, je vais regarder la démo trois secondes et puis ça ira bien. » Eh bien, non, surprise, le jeu n'est pas bâclé ! Pris au second degré, Action Man est même un jeu assez rigolo. On y voit, par exemple, notre super agent faire des mouvements de kung-fu avant de prendre sa super voiture et de sillonner la ville. La scène est vue de haut, un peu à la GTA, ça va vite, c'est super fluide et il faut bien sûr rattraper les méchants. Basique. Dans les niveaux suivants, le jeu devient plus intéressant, avec vue de haut toujours et déplacements à pied à l'intérieur de bâtiments. Vous avez alors une foule d'objectifs à mener à bien et devez combattre quelques soldats et autres robots ennemis. Manifestement destiné aux plus jeunes, Action Man est très directif. On vous mâche vraiment le travail. Si les angles de caméra ne sont pas toujours bien choisis, le jeu n'en reste pas moins assez jouable et l'on avance sans trop s'ennuyer. Le soft ne confine vraiment pas au génie mais il échappe à la catégorie « arnaque » (dont fait partie Barbie, au hasard) dans laquelle je m'apprêtais à le classer. Les gamins fans du faux héros américain sauront peut-être l'apprécier.

Chris



5 — *Editeur : Hasbro Inter.*
Machine : PlayStation

Master of Monsters



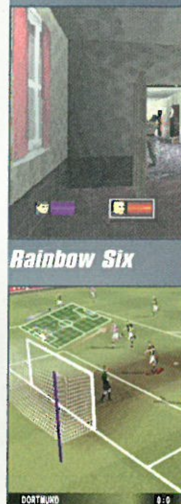
A priori, à la vue de la note, Master of Monsters est un jeu que j'apprécie vraiment. Dans son genre (stratégie), il vient enrichir la ludothèque peu fournie du joueur et on ne peut que s'en réjouir. Et puis il est riche aussi. Vous avez ici la capacité d'invoquer des créatures, afin de vous en servir lors des combats que vous ne manquerez pas de mener. De multiples facteurs sont pris en compte : nature des monstres (Loi, Neutre, Chaos), moment de la journée où se déroulent les combats (une créature du Chaos est plus puissante la nuit), type d'attaque utilisé



(magie, attaque au corps à corps ou à distance), utilisation d'objets spéciaux... Il y a aussi le charisme des personnages (des scènes animées ou des écrans fixes de toute beauté vous les présentent), l'évolution des créatures, la possibilité que vous avez de les faire fusionner entre eux... Malheureusement, au-delà d'un intérêt certain, Master of Monsters souffre d'un défaut majeur : la médiocrité de sa réalisation. Depuis son apparition sur consoles 16 bits en 94, le jeu n'a pas vraiment été amélioré. Graphiquement, Master of Monsters est très moyen, les phases d'action sont lentes et les animations, lors des combats, réduites à leur minimum. Saurez-vous, au final, privilégier le fond à la forme ? Vous seul pouvez le savoir...

Chris

5 — *Editeur : Toshiba EMI*
Machine : PlayStation



Rainbow Six

Sega Worldwide 2000

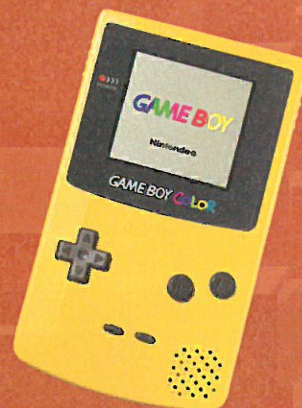


Action Man



Master of Monste

Toutes les sorties Game Boy Color



Le jeu du mois sur Game Boy Color est sans conteste Mario Golf, qui combine à merveille un intérêt obsessionnel et une réalisation au top. Les autres, en revanche, sont de bons produits assez classiques dans leur concept, mais qui restent toujours aussi efficaces sur la portable de Nintendo. La nouvelle année s'annonce des plus intéressantes.

Mario Golf



Après avoir fait sensation sur N64, on retrouve Mario Golf sur la GBC. Ne cherchez pas plus loin, ce soft de golf est le meilleur sur Game Boy à ce jour. Le titre contient deux modes de jeu : Entraînement et Aventure. Le premier vous permet de parfaire votre technique du swing sur les green des quatre clubs de golf existants (Mario, Palm, Dune et Links), tandis que le second vous plonge dans un RPG à la Final Fantasy dans lequel les combats sont remplacés par des duels de golf. Très beau et surtout très fun et simple de prise en main, il utilise le même système de barre de force que son confrère N64. Très accrocheur, il séduira sans peine, même les néophytes du genre. Excellent.

Editeur : Nintendo
Genre : Jeu de golf/aventure

Note 8

Gex Deep Cover Gecko

Depuis le premier épisode, Gex a gagné en couleurs et en animations détaillées. Il propose toujours un jeu de plate-forme très conventionnel et utilise encore le principe de Media Zone à débloquer en s'emparant de précieuses télécommandes. Il faut avouer qu'à part ses améliorations techniques, Gex Deep Cover Gecko n'apporte rien de plus par rapport au premier opus, même s'il reste dans l'ensemble très efficace. C'est pourquoi on ne pourra pas le pénaliser d'avoir exploité de nouveau une recette qui marche.

Note 7

Editeur : Crave
Genre : Plate-forme

Street Fighter Alpha



S'il y a un type de jeu que la Game Boy n'a jamais su rendre de façon crédible, c'est bien la baston. Killer Instinct était bourrin et laid, Mortal Kombat saccadé à souhait. Bref, les fans avaient de quoi broyer du noir. Jusqu'à maintenant du moins car Street Fighter Alpha débarque pour faire le ménage ! Pour une fois, les animations sont fluides et l'interface propose une véritable prise en main complexe. En un mot comme en cent : ça tue ! En fait, Capcom a réussi à adapter très fidèlement le soft en respectant les contraintes techniques de la GBC. De plus, vous y trouverez dix combattants (Ryu, Ken, Sodom, Rose...) ainsi que leurs coups spéciaux fétiches, leurs furies et même leur Zero Counter ! On tient enfin LE titre de combat ultime sur GBC !

Note 8

Editeur : Capcom
Genre : Baston

Earthworm Jim



Le grand disciple de la vache d'or arrive enfin en version colorisée avec, en prime, une nouvelle aventure débile à souhait. Griffe David Perry oblige, les animations du ver s'avèrent très expressives. Earthworm Jim possède un pistolet et s'en sert dans cet épisode avec générosité et stupidité. Parfois, il chevauchera des appareils mécaniques pour atteindre des zones auparavant inaccessibles ou se baladera au bout d'un filin suspendu dans le vide. En gros, on a encore affaire à un jeu de plate-forme très banal dans le fond, mais qui reste attractif par la qualité de sa production. Yiiipiiie !

Editeur : Virgin Interactive
Genre : Plate-forme

Note 6

Pac Man



En temps normal, je déteste les réactualisations de Oldies, mais, ici, apparemment, le titre se prête à merveille au support. Pac Man doit toujours happer toutes les Pac Gommes sans être touché par les fantômes, pour passer au stage suivant. Niveau esthétisme, la conversion est plus que fidèle, puisque vous ne trouverez que six couleurs à l'écran. Heureusement pour nous, le soft recèle aussi un second jeu (Pac Panic) qui, lui, s'avère encore plus exquis. C'est une sorte de Tetris dans lequel vous devez former des lignes et éliminer des fantômes lorsque la pièce de Pac Man tombe. Profondément attachant sans être révolutionnaire, Pac Man plaira à tous les inconditionnels de Tetris et des Oldies. Et deux jeux en un, c'est plutôt classe !

Note 6

Editeur : Acclaim
Genre : Arcade

Turok Rage Wars



Turok est le héros indien qui extermine les dinosaures et les mutants reptiliens. Evidemment, depuis ses aventures en 3D sur N64, notre gars a rapetissé et s'est aplati pour se lancer à corps perdu dans un titre d'action en 2D. Sapé comme un beatnik et armé de façon primitive (arc et flèches), il disposera plus tard d'un équipement plus hight tech. Par ailleurs, le soft mêle habilement plates-formes et actions dans des lieux exotiques dignes de Black Emmanuelle (jungle, ruine, grotte, volcan...). Le rythme y est assez soutenu et on ne s'ennuie pas une seule seconde. De l'action bête et méchante comme on l'aime !

Editeur : Acclaim
Genre : Action

Note 7

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation MAGAZINE

NEWS

SOLUCES & ASTUCES



NUMÉROS-RÉFÉRENCES D'ACCÈS DIRECT AUX JEUX

ASTÉRIX	0002
BLOODY ROAR 2	0011
CROC 2	0017
DRIVER	0015
FINAL FANTASY VIII	0024
METAL GEAR SOLID	0008
MOTO RACER 2	0019
SILENT HILL	0012
SLED STORM	0021
SOUL REAVER	0022
SPYRO 2	0023
SYPHON FILTER	0013
TONY HAWK'S	0020
V-RALLY 2	0016
X-FILES	0018

08 36 38 75 00

JOUE ET GAGNE !



1 VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ



1 PLAYSTATION DUAL SHOCK

DES CARTES MÉMOIRES



DES CARTES ACTION REPLAY



+ des Hits vidéo

Joypad

PlayStation

Arcade

Joypolis





Revenons un peu sur ce nouveau volet du titre phare qu'est Time Crisis. Cette fois, le jeu est techniquement très abouti et on espère encore plus de sensations grâce au système « Gashin ».

Crisis Zone

Éditeur : Namco
Sortie japon : N.C.
Sortie europe : N.C.



« Si l'on veut rester le SWAT de l'année, il faut savoir parfois prendre des risques. » (Kendy) « On ne passe pas sa vie à sniper, monsieur ! » (Gollum) « Il y a des moments où les terroristes ne comprennent qu'une seule chose : la violence ! » (Stallone) « Moi, les blèmes, je les règle à coups de zifu ! » (Jean-Lou, Cité des 4000). Voilà les diverses réactions que l'on reçoit généralement de son entourage lorsque l'on dit qu'il est temps de prendre les armes pour se débarrasser des menaces terroristes. Pourtant, c'est en faisant fi des remarques pertinentes de l'entourage que Namco nous propose, une nouvelle fois, de tuer virtuellement des vilains grâce à un nouveau titre d'arcade de la saga des Time Crisis. Cette fois, les salauds contestataires se trouvent dans trois bâtiments distincts qu'il faudra nettoyer. Contrairement à Time Crisis 2, il n'est plus possible de jouer à deux, et c'est seul que vous devrez remplir la mission. Cela vous fera plus de types à descendre, c'est sûr, mais, au moins, l'adaptation sur une console de salon se fera plus facilement, peut-on se dire pour se consoler.

VENDS PISTOLET-MITRAILLEUR USAGÉ...

Ce n'est pas un petit pistolet ridicule que vous aurez entre les pattes, mais bien un pistolet-mitrailleur. Remarquablement reproduit, il possède un cordon bien large



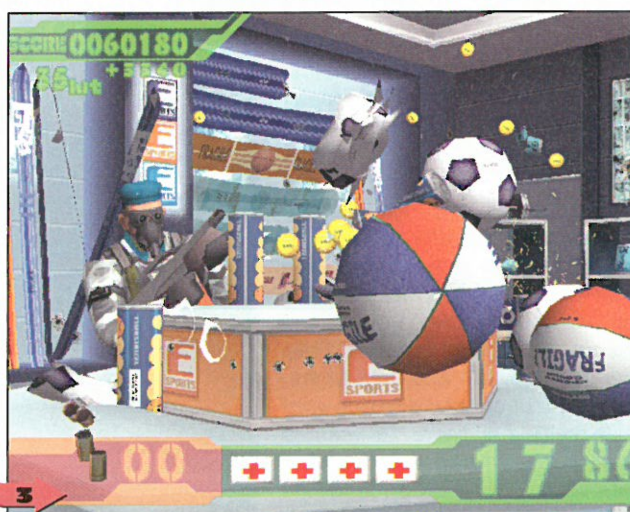








Graphismes sombres mais superbes pour un environnement 3D ultra-détaillé



1 Grâce à son petit bouclier, Robert le SWAT déloge les terroristes sans être blessé.

2 Le niveau de détail des lieux visités est hallucinant.

3 Le jeu se déroule dans un grand nombre d'environnements différents.

4 Les boss énormes et invraisemblables sont aussi de la partie.



pour vous permettre de prendre les poses les plus stupides dans la salle d'arcade, mais propose surtout un effet de recul ! Lorsque vous tirez, le gun part donc en arrière, ce qui ajoute aux sensations. Les trois stages dans lesquels les terroristes ont fait leur nid sont un magasin, un entrepôt et des bureaux. Grâce à la puissance de la nouvelle borne d'arcade de Namco (que l'on soupçonne être à base de PlayStation 2), les environnements entièrement en 3D peuvent être complètement détruits. Dans le bureau de la secrétaire, par exemple, il sera possible de démolir une photocopieuse et de voir les feuilles voler sur les bureaux sous les impacts des balles. Un sens du détail extraordinaire pour un soft dynamique et graphiquement surprenant. Pour finir, sachez que le jeu garde le principe de la petite pédale (youhou !) sur laquelle on appuie pour se cacher derrière des éléments du décor, histoire de ne pas se faire descendre bêtement. Sauf que, cette fois-ci, on a à disposition son propre petit bouclier de CRS pour pouvoir se cacher à n'importe quel moment. On nous promet aussi la présence d'un nouveau système d'environnement sonore baptisé « Gashin » qui crée une enveloppe audio autour du joueur, donnant de la pêche à la fois aux bandes musicales et aux différents bruitages. Encore un jeu pas très calme ni poétique, qui plaira à votre ami l'étudiant en psycho-philo qui pense que les jeux vidéo sont une nouvelle forme de communication à sens unique pour dénoncer le mal de vivre de notre société.

Par RaHaN

Les jeux PC

Le très attendu Quake III n'aura pas la vedette ce mois-ci car, depuis le temps que tout le monde y joue, l'effet de surprise est un peu passé... Par contre, Rally 2000, oui ! Quant à Nocturne, son ambiance flippette fort bien mise en scène fera oublier les quelques défauts de ce titre, tout de même magnifique graphiquement. Un mois sympa et avec de la variété, comme d'habitude !

TELEX

Extension TA Kingdoms

Total Annihilation : Kingdoms verra sa première extension arriver en mars. Au programme, une nouvelle race, les Creon, basée sur la science et la technologie, mais aussi 25 missions solo, 25 nouvelles maps multiplayer, les unités postées sur le site de cavedog depuis la sortie du jeu, et The Darien Crusades, un nouveau jeu on-line en coopératif sur Boneyards, dont l'ouverture en bêta test est prévue normalement en décembre.

Everquest en solde

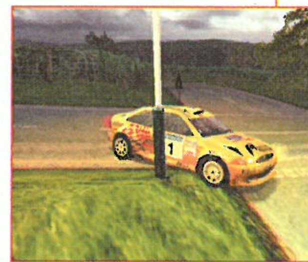
989 Studios a annoncé une baisse du prix d'Everquest, le jeu de rôle on-line le plus joué du moment. Avec 150 000 abonnés fermes et 250 000 unités vendues, ce n'est pas près de s'arrêter puisqu'il passe désormais à 40 dollars. Avis à ceux qui achètent sur le Net et qui ont le câble ou les moyens de payer les factures de téléphone/modem !

Les jeux PC du mois

RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2000

Et toc, le meilleur du millénaire

EDITEUR : UBI SOFT GENRE : SIMULATION DE RALLYE PRIX APPROXIMATIF : 350 F



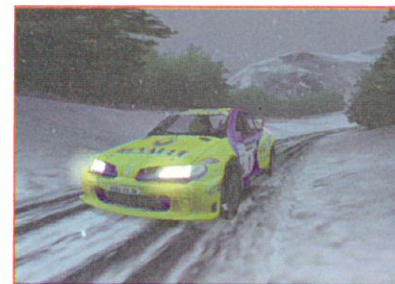
Ha ! Ha ! Ils ont bien assuré, les gars de Magnetic Fields. Au départ, il devait s'appeler Rally 99, mais avec ses 6 mois de retard, il est passé au 2000 et, du coup, en le sortant en dernier, ils s'assurent le titre particulièrement convoité de meilleure simulation de rallye du siècle ! Faut dire qu'ils s'étaient pas mal entraînés avant, les bougres, avec Rally Championship, puis International Rally Championship, et l'add-on X-Miles. Enfin bref, tout ça pour dire que voici venu le meilleur du genre. 23 voitures officielles, chacune composée de 14 points vitaux, 36 étapes (celles du British Rally Championship), soit plus de 640 km de pistes, des textures entre photo-réalisme (à la pâquerette près) et dessin (au pixel près), des vues internes tout aussi réussies et pleinement fonctionnelles (avec les cadrans qui bougent, les mains itou), une météo très bien reproduite, et un souci global du détail qui tient clairement de l'obsession. Seul défaut : certaines collisions agaçantes, qui vous stoppent net à la manière d'un Ridge Racer, ce qui fait un peu désordre, et un freinage parfois trop violent (sur le verglas, par exemple). Rally 2000 n'est donc pas parfait mais il faut tout de même se rendre à l'évidence, les fans de simulation ardue y trouveront ce qu'ils cherchent : le meilleur !



On regrettera juste les collisions contre certains objets, qui stoppent net la voiture sans le moindre transfert de masse.



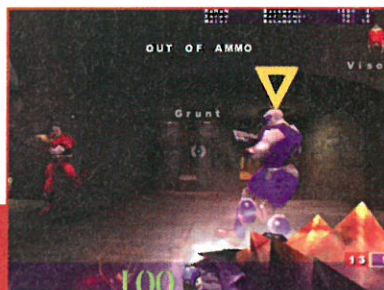




Une vue interne incroyable de réalisme. Sous la pluie, les gouttes bougent sur le pare-brise comme dans la réalité !

QUAKE III
Que dire de Plus ?

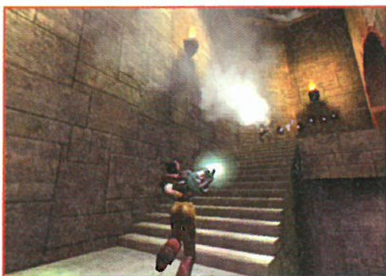
EDITEUR : ACTIVISION GENRE : EUH, QUAKE-LIKE ? PRIX APPROXIMATIF : 350 F



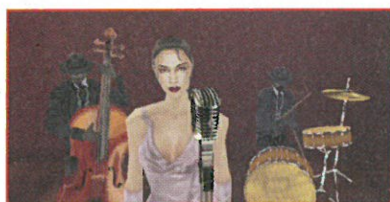
En Teamplay, impossible de se tromper de cible !

Bon, je ne vous fais pas l'affront d'expliquer ce qu'est Quake 3. Néanmoins, certains d'entre vous ignorent peut-être ceci : ce troisième opus n'a pas grand-chose à voir avec les précédents pour ce qui est du jeu solo. Ce dernier est une succession de plus d'une trentaine de niveaux de pur affrontement contre un ou plusieurs « bots », des personnages contrôlés par l'ordinateur. Et même si ce Quake reste fidèle à lui-même, violent, simple, et point du tout révolutionnaire, il faut bien avouer qu'il est extraordinaire ! Ces bots, dont vous pouvez régler l'intelligence, sont invraisemblables : on croirait des joueurs humains ! Sauf en niveau « nightmare », où leur compétence en lattage de hardcore-quakeur excède le divin... Mais que voulez-vous, il faut en prendre plein la gueule pour progresser, puisque le but avoué de



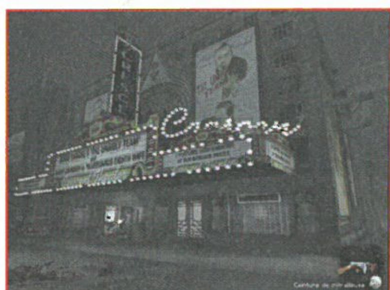


Quake III reste tout de même le jeu réseau. Les arènes sont excellentes, certaines vraiment tordues et originales. Tout a été pensé en détail pour les amateurs, et la réalisation fabuleuse achève de faire de ce Quake III une petite merveille dont on a du mal à décrocher. On peut jouer en Deathmatch, Capture the Flag ou Teamplay (on peut même jouer avec des bots dans son équipe, et les contrôler !), ou encore se faire une partie sur mesure en choisissant le nombre de bots, l'arène, et tous les paramètres de difficulté. Une réussite incontestable, même si rien ne crée réellement la surprise. Un titre bien réglé, complet, qui est au gameplay rapide et pas prise de tête ce que le café-clope est à un bouclage !



NOCTURNE
La flipe façon PC

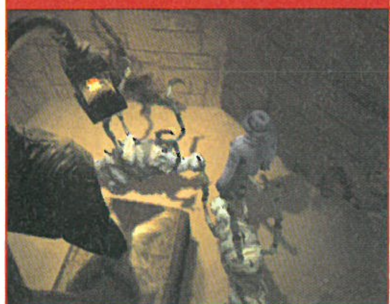
EDITEUR : GATHERING OF DEVELOPPERS
GENRE : AVENTURE/ACTION PRIX APPROXIMATIF : 350 F



Une ambiance embrumée qui n'est pas sans rappeler celle de Silent Hill.

Nous sommes dans les années 30-40. Le héros de Nocturne, dont l'histoire n'a pas retenu le nom, est un chasseur de monstres. Il travaille pour la Spookhouse, agence ultra-secrète qui s'est spécialisée dans cette discipline, et devra remplir 4 missions qui l'emmèneront en Allemagne, en France, à Chicago ou encore au Texas. Mêlant action, aventure, puzzle et scénario simple mais agréable, Nocturne est un titre qui est fait pour effrayer, susciter le maximum de sursauts chez le joueur. Et ça marche plutôt pas mal ! L'ambiance est réussie, tout comme la réalisation, et si certains éléments du scénario sont téléphonés, on le pardonne sans peine. Nocturne aurait bien d'autres défauts, comme le manque d'interactivité avec les décors (superbes au demeurant), ou une prise en main difficile, mais pour ceux qui cherchent à se faire peur, c'est un must. Et au moins, ce titre sort un peu du lot ! Un jeu réussi, magnifiquement beau et prenant.

Les décors sont pré-calculés, mais un système d'ombres dynamiques intègre tous les objets temps réel à merveille !





TELEX

3Dfx et l'Open Source

3Dfx a annoncé la mise en Open Source de son Application Programming Interface (API) : Glide. C'est-à-dire que les codes source seront accessibles au plus grand nombre, pour permettre ainsi à tous les développeurs d'apporter leur pierre à l'édifice de l'optimisation des drivers. Ceci pour toutes les cartes 3D du fabricant, dont la publication des spécifications est également de la partie. Une avancée décisive qui devrait permettre à 3Dfx d'assurer mieux encore sa place sur le marché en tant que standard.

Quake 3, si prévisible

Quake 3 était déjà en rupture avant d'atteindre les présentoirs américains. Le jeu, déjà coté numéro 1 un peu partout sur le continent U.S., devrait être sorti chez nous au moment où vous lirez ces lignes, ou ne plus trop tarder. Et pourtant, Dieu sait qu'il n'a rien de révolutionnaire... Mais on sentait le coup à des kilomètres ! Et probablement que cet état de fait ne s'arrêtera pas aux USA. De plus, de nombreuses équipes ont déjà annoncé le portage des plus fameux mods de Quake 2 sur Quake 3, comme Rocket Arena, par exemple.

Les Astuces par Kendy

Ce n'est pas parce qu'on est en l'an 2000 qu'il faut changer les habitudes. Alors, voici la blague pourrie du mois :
Deux Touaregs se croisent dans le désert sur leur chameau.
- Eh, t'as vu le nouveau Cheikh ?
- Ouais, je peux pas l'encaisser !
Pfffffff...

NFL XTREME

Machine : PlayStation
Version : Européenne

GROSSES TÊTES

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : BIGHEAD BOBBY



LONGS COUS

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : GEORGE GIRAFFE

BRAS COURTS

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : SHRIMPY SEAN

JOUEURS GÉANTS

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : BIG BEN

PETITS JOUEURS

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : TINY TOM

ANIMATIONS INVERSÉES

Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : LAMEBOY

RUSH DOWN

Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES CIRCUITS

Sur l'écran principal, faites ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, ○, △, ○.

RE-VOLT

Machine : PlayStation
Version : Européenne

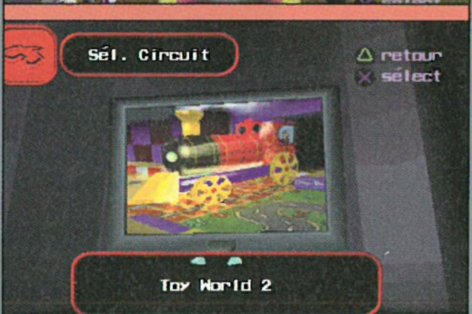
TOUTES LES VOITURES

Entrez le nouveau nom suivant : CARNIVAL

Entrez le nom suivant dans cet écran.

TOUS LES CIRCUITS

Entrez le nouveau nom suivant : TRACKER
Si vous désirez utiliser les circuits miroirs, faites Haut jusqu'à ce que la lettre M s'inscrive. Pour les pistes inversées, mettez la lettre R.



APE ESCAPE

Machine : PlayStation
Version : Européenne

BALLES EXPLOSIVES SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R2, ↓, L2, ↑, →, ↓, →, ←. Vous obtiendrez 99 balles explosives !

Exécutez les manipulations sur cet écran !

HOT WHEELS TURBO RACING

Machine : PlayStation
Version : Européenne

TURBO ILLIMITÉ

Sur l'écran des menus généraux faites R2, L1, ◻, △, R1, L2, L1, R2. Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée.

C'est sur cette page qu'il faudra être agile de vos doigts !

PETITES VOITURES

Sur l'écran des menus généraux, faites ◻, R2, L2, △, △, L2, R2, ◻.

PNEUS LARGES

Sur l'écran des menus généraux, faites ◻,△, ◻, △, R1, R1, L2, L2.

VOITURE TOWJAM

Sur l'écran des menus généraux, faites ◻, △, L1, R1, L2, R2, ◻, △.

GRAPHISME EN FLAT SHADING

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

SONS BIZARRES

Sur l'écran des menus généraux, faites R2, R1, L2,

RC STUNT COPTER

Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES MÉDAILLES D'OR

Sur l'écran titre, faites ↓, ↑, ←, →, △, ✕, ◻, ○.

Les Astuces
par Kendy

Faites les bidouilles sur cet écran !

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran titre, faites ↓, ↑, →, ←, △, ✕, □, ○.

EXTRA POINTS

Sur l'écran titre, faites L2, R2, L1, R1, △, ○, ✕, □.

NOMS LONGS

Sur l'écran titre, faites ↑, ↓, ←, →, △, ✕, □, ○.

GRAND THEFT AUTO 2

Machine : PlayStation
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le nouveau nom suivant : ITSALLUP

Entrez le nom dans ce menu.

TOUTES LES ARMES

Entrez le nouveau nom suivant : NAVARONE



PLUS DE THUNES

Entrez le nouveau nom suivant : MUCHCASH

ENERGIE ILLIMITÉE

Entrez le nouveau nom suivant : LIVELONG

PAS DE POLICE

Entrez le nouveau nom suivant : LOSEFEDS

NIVEAU DE POURSUITE AU MAXIMUM

Entrez le nouveau nom suivant : DESIRES

POINTS MULTIPLIÉS PAR 5

Entrez le nouveau nom suivant : **HIGHFIVE**

DEBUG DES SCRIPTS

Entrez le nouveau nom suivant : **NOFRILLS**

DIX MILLIONS DE POINTS

Entrez le nouveau nom suivant : **BIGSCORE**

NOUVELLE CONFIGURATION

Entrez le nouveau nom suivant : **WUGGLES**

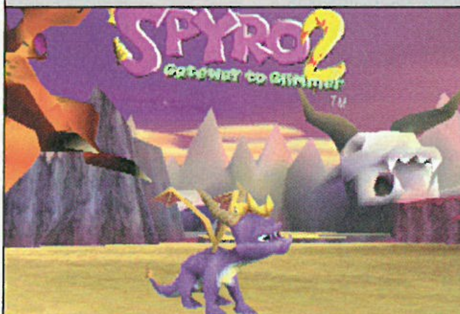
SPYRO 2



Machine : PlayStation
Version : Européenne

DEMO DE CRASH TEAM RACING

Sur l'écran d'ouverture, maintenez les touches L1 + R2, puis faites ○.



Exécutez les manips sur cet écran !



STAR WARS : EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE



Machine : PlayStation
Version : Européenne

DEBUG MODE

Sur le menu principal, placez votre curseur sur Options. Ensuite faites △, ○, ◁, L1, R2, ○, ○, ◁. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Maintenez les boutons L1 + Select + △, un menu de Debug mode apparaîtra à l'écran et vous permettra de sélectionner votre niveau, les vidéos ou d'accéder à l'invincibilité.



Placez votre curseur sur Options.

Droïde de test

Niveau Le vaisseau de la Fédération
Bruitages 000
Film : 000
Joueur invulnérable : DÉSACTIVÉ

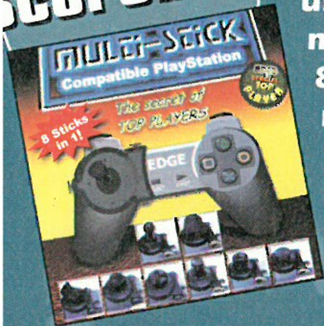
Quitter △

Voici le fameux écran secret.

La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank



+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation

+



1 multiplayer PlayStation

Courrier des lecteurs

On nous promettait avec effroi l'apocalypse ou, au mieux, le vicieux bug de l'an 2000. Résultat, il ne fait pas bien chaud mais nous sommes tous vivants et les ordinateurs ne plantent pas plus qu'à l'accoutumée. En revanche, un changement radical s'est opéré : vous êtes désormais très nombreux à nous envoyer des mails et à vous intéresser aux possibilités offertes par le Net. Voici donc un courrier composé en partie grâce à vos mails ou vos sites. L'année commence fort.

Vous y croyez ? Pas moi !

J'ai pas mal de questions concernant la Dreamcast. Mais tout d'abord, je tiens à préciser que je me suis complètement tenu à l'écart du monde des consoles, ces trois dernières années. Une cure de désintoxication de ma Super Nintendo, en quelque sorte. Côtoyant donc désormais le monde des PC - je suis infographiste 2D-3D - je suis sceptique à l'idée de voir arriver, sur la Dreamcast, les grands hits PC tels que Half-Life, Diablo 2, etc. Qu'en pensez-vous ? Franchement, je ne crois pas au succès de cette console, du moins pas en Europe. Je m'explique. Le fait d'y ajouter un lecteur zip, un disque dur, un clavier, une souris... A combien se montera la facture finale ? En outre, de tels périphériques placent la Dreamcast en concurrence directe avec les Set Top Box de demain, elle qui aura déjà du mal face à la PlayStation 2 et la future Nintendo !

LAURENT

Tiens, quelqu'un qui n'est pas super enthousiaste à l'arrivée de la Dreamcast et qui explique pourquoi. C'est plutôt rare ces derniers temps car entre les « Whaa, elle déchire cette bécane, elle va tout enterrer » et, à l'opposé, les « Pfuii, moi, de toute manière, je peux pas blairer Sega, alors la DC, m'en fou ! », les lettres faisaient dans le très partisan. Hum, il est vrai que la DC est amenée, à terme, à ressembler de plus en plus à un mini-PC, mais en gardant la facilité d'utilisation (plug and play), la convivialité et un prix tout de même plus abordable qu'un PC haut de gamme. D'accord, si on ajoute un lecteur zip, un clavier ou encore le futur lecteur DVD (la souris n'étant pas prévue), on atteindra une somme plus rondelette. Gageons néanmoins que Sega fera des efforts à ce sujet. En tout cas, il est certain que les consoles évoluent énormément et tendront nécessairement à devenir des machines aux capacités et possibilités plus étendues. Cela aura un coût mais aussi des avantages multiples. Il ne faut pas oublier que le succès de la DC – comme de toutes les futures machines - viendra de la qualité de ses titres. Ici, l'avantage de la console de Sega réside dans son année d'avance sur la concurrence. En effet, lorsque la PlayStation 2 ou la Dolphin sortiront, les développeurs connaîtront bien la DC et pourront l'exploiter comme seul Namco semble y être parvenu pour l'instant, avec Soul Calibur. Nous verrons arriver des titres PC, mais la console a réellement les moyens de proposer d'impeccables conversions des meilleurs d'entre eux. Si le travail est bien fait, cela ne peut donc être qu'un plus pour le joueur qui découvrira alors d'autres types de gameplay voire de nouveaux styles de jeu. Il est certain que lorsque la PS 2 fonctionnera à plein régime, le challenge pour la DC se corsera. Mais, en attendant, les joueurs ont au moins 2 ans de plaisirs ludiques devant eux.

Net et précis

Bonjour ! Je lis votre magazine depuis presque 7 ans et je trouve qu'il a beaucoup changé. Ainsi, j'ai été agréablement surpris par de nouvelles rubriques apparues récemment comme Joypad Mode d'Emploi ou le Top rédac'. C'est dans cette dernière que je n'ai pas tout saisi. Disons que je ne comprends pas ce que signifie le nombre de points donnés dans le Top 10. Je ne comprends pas non plus pourquoi Donkey Kong 64 a intégré vos jeux du mois, contrairement à Crash Team Racing qui avait pourtant obtenu un Megastar ? Merci d'éclairer ma lanterne.

LENORMAND, DE B.B.A.

Donner une explication précise aux notes de notre Top 10 va se révéler d'une rare complexité. Apprenez que la personne qui rédige ce Top est issue d'une des plus grandes écoles de France. Bardé de diplômes scientifiques, cet être aux mœurs étranges ne jure que par Thalès et Pythagore. Résultat, lorsqu'il vous dit : « Tiens, il m'a l'air sympa ce jeu, car tu remarqueras que la hauteur de sa boîte équivaut à la double superficie d'une sphère de 4 cm de diamètre... », difficile de ne pas flipper un grand coup ! Pour les notes, en fait, il vient nous voir en fourbe, genre lorsqu'on croit avoir bouclé et nous harcèle de questions inaudibles. « Ah, hum, pfuii, ouais, t'as compris, file-moi le classement de tes 5 jeux préférés de l'année ! ». Voilà, le premier jeu cité (le préféré) marque 5 points, le deuxième 4 points etc. Puis, il a recours à une technique ancestrale : l'addition ! De tous les titres proposés, il ne retiendra que les 10 premiers. Pour les jeux du mois, c'est toujours lui qui officie. Cette fois, il préfère proposer une sélection du meilleur titre par machine du mois. Il est comme ça, on va pas trop le déranger...

Les « Quand sortiront-ils » ?

FINAL FANTASY COLLECTION (PlayStation)

Lorsqu'on est un véritable fan des Final Fantasy, il est préférable de ne pas se limiter aux derniers épisodes. Que voulez-vous, il s'agit là d'une question de standing. Bien évidemment, Square a flairé le bon plan et a proposé une séance de rattrapage aux petits Japonais et Américains. Pourtant, FF Collection, baptisé Anthology aux Etats-Unis, ne devrait, malheureusement, pas débarquer en Europe avant, hum, eh bien, avant jamais ! Le coup des traductions semble avoir refroidi l'éditeur et, comme d'habitude, les fans seront obligés d'avoir recours au marché de l'import. Ça fait toujours plaisir d'être considéré comme la dernière roue du carrosse, alors que c'est pourtant en Europe qu'il s'est vendu le plus de PlayStation au monde !

DINO CRISIS 2 (PlayStation 2)

Les dinosaures ont visiblement fasciné quelques joueurs en mal de frissons. Résultat : Capcom semble assez content des ventes de son titre, pour lancer le développement d'une suite sur PlayStation 2. Alors là, cela devient immédiatement beaucoup plus alléchant et l'attente devrait être bien difficile à contenir. Petite indication bien intéressante, l'éditeur souhaite sortir le jeu avant la fin de l'année 2000 au Japon. Bon, pour l'Europe, il faudra probablement attendre un peu plus, mais il se pourrait bien que Dino Crisis 2 soit l'une des premières cartes de visite de Capcom sur Play 2 et que Sony s'emploie à le sortir dans les plus brefs délais.

Vox Populi

Hello ! Voilà, j'ai entendu dire que l'on pourrait switcher sa Dreamcast non pas avec une puce que l'on introduirait dans la console mais plutôt grâce à une carte mémoire que l'on mettrait dans la manette (comme un VM ordinaire). Pensez-vous que ce soit possible ? Dans le même temps, j'ai aussi entendu que la Dreamcast battait tous les records de vente aux Etats-Unis, avec plus d'un million de machines vendues. Peut-on être sûr d'en acheter une désormais ?

NERI MAUI

Les histoires de switch, chapitre 24 ! Bon, alors voyons voir, puce ou VM trafiqué ? Hop, je me gratouille deux centièmes de seconde le cerveau et voici ma conclusion de vieux sage mal réveillé. A priori la décision est immédiate, puisque le VM cumule plusieurs avantages. Primo, contrairement à l'ajout d'une puce dans les entrailles de la machine, ce petit accessoire ne fusille pas votre garantie (enfin, bon, si vous avez une Dreamcast Jap', la garantie, hum, comment dire...). Secundo, lorsque les jeux seront mieux protégés contre l'import, il suffira de racheter la nouvelle génération de VM bidouillé sans pour autant avoir à dessouder quoi que ce soit. Pratique. Cela en fait-il alors la véritable solution miracle ? Eh bien oui, à une seule nuance près : pour l'instant, il n'existe pas ! Désolé mais, à ce jour, le projet semble rencontrer de sérieux problèmes de compatibilité et la bonne vieille puce risque encore de rester l'unique solution. Rapidement, rappelons néanmoins que Sega ainsi que les autres constructeurs n'autorisent pas ce type de pratique. N'allez donc pas vous plaindre au service clientèle s'il vous arrivait un ch'tit problème dans ce domaine. Sinon, je tiens à dire que le grille pain de la marque Maisonnette s'est vendu à 505 unités depuis le début du mois de décembre en France. Un record pour la marque, mais qui n'empêche pas la Dreamcast de rester une bonne voire une excellente machine lorsque les éditeurs l'exploiteront vraiment à fond. Alors fan de jeux ou simple mouton ? A vous de choisir.

Des ronds dans l'eau

Salut à toute l'équipe. Je vous écris pour savoir si vous possédez de nouvelles infos concernant la Dolphin de Nintendo ? Sinon, quand pensez-vous en avoir ? Franchement, que pensez-vous de cette future console ? Croyez-vous qu'elle aura une chance face à la PlayStation 2 ?

JEAN-GUY, DE PARIS

Je déclare officiellement ouvert le concours de « L'homme qui posait le plus de questions à la seconde » ! Je sens que ça va être carrément palpitant. Et puis, allez, comme je suis bon prince et que j'ai apprécié les dessous-de-table filés par Jean-Guy, il n'est pas improbable qu'il obtienne le prix. Mais revenons à la Dolphin. Soyons clairs, si tout le monde en parle, nous n'en savons pourtant pas grand-chose et, pour l'instant, Nintendo ne communique pas au sujet de sa future console... Ah tiens, quelle coïncidence, une petite info de dernière minute vient tout juste de tomber : la console est confirmée pour la fin d'année 2000. On va aller très loin avec ça, surtout que des rumeurs annoncent que les premiers jeux de la machine ne seraient encore qu'au stade de la pré-production ! Et voilà, la sortie d'une Nintendo sans retard, que voulez-vous, certains appellent ça la quatrième dimension ou un miracle. Pour le moment, avec les faibles infos que nous possédons, la machine serait compétitive face à la PlayStation 2... mais uniquement axée vers le jeu (la version qui permettrait de lire les DVD Vidéo, outre un prix beaucoup plus élevé, n'est pas encore certaine de sortir hors du Japon). Quoi qu'il en soit, des news bien fraîches que nous attendons tous devraient filtrer vers le milieu de l'année prochaine. Allez, on y croit.

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : flarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

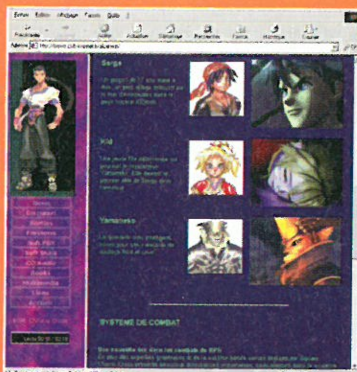
Pour nous écrire

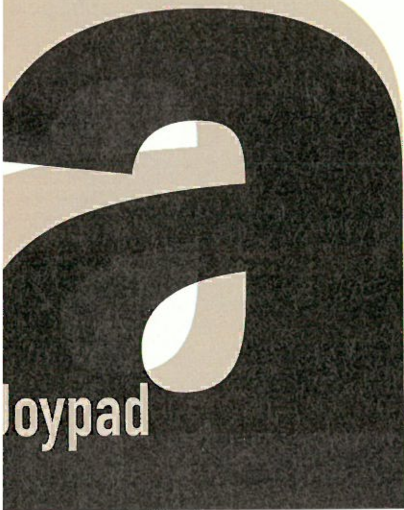
Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Du côté du Net

Après les fanzines (n'oubliez pas de nous les envoyer, n'est-ce pas les gars ?), nous vous proposons, cette fois-ci, un petit tour sur le Net et plus particulièrement sur le site d'Alcahest. Bon, pour faire simple, le gars Alcahest ressemble clairement au fan ultime des productions made in Square. Un gars possédant bon goût visiblement, mais qu'a-t-il à nous proposer ? Eh bien que du bon, puisque, sans être encore gigantesque, sa base de données n'en est pas moins déjà fort fournie et, au détour d'un lien, les plus curieux d'entre vous découvriront même quelques raretés. Des bouquins juste complètement inédits en France, des vidéos de cinématiques, des sons, etc. Ici, on fait dans le collector, mais aussi dans le pratique, avec des news assez pertinentes et régulièrement remises à jour. D'accord, ça ne parle que de Square, mais il y a tant à dire et à découvrir que vous ne devriez pas vous ennuyer de sitôt. Et puis fini les longues heures à trifouiller dans son dico afin de comprendre le sens tarabiscoté d'une phrase en anglais. Oui, ici, on fait dans la langue de Molière et dans la news bien fraîche. Pour ceux qui ne peuvent pas vivre sans prendre des nouvelles de Final Fantasy IX, pour ceux qui flippent à l'idée de manquer le nouveau discours d'un membre de l'équipe de Chrono Cross, voici de quoi calmer votre névrose. A noter aussi un tableau regroupant l'intégralité des CD de musiques de jeu de l'éditeur. Une page donc bien complémentaire à notre dossier du mois. Décidément, Square est à l'honneur en ce début d'année.

Le sésame obligatoire : http://perso.club-internet.fr/alcahest





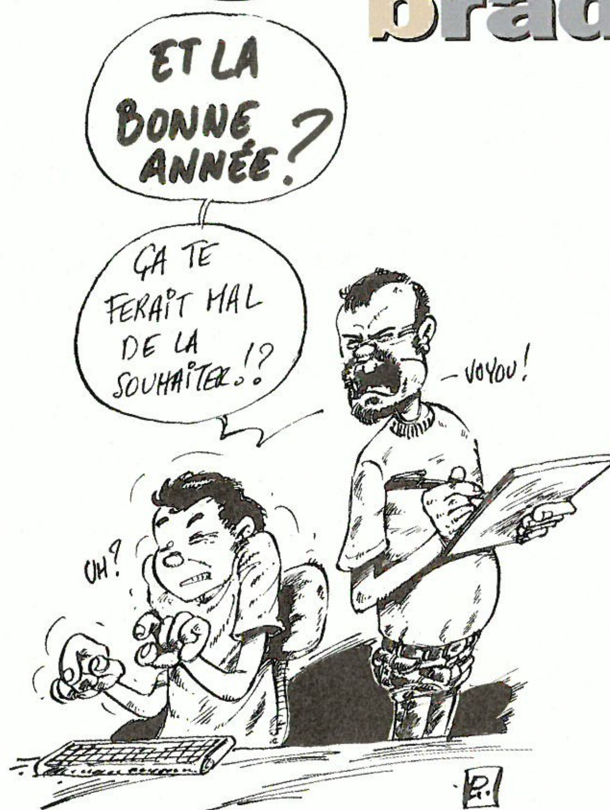
achats

Joypad

banquer sans casquer

Noël, c'était peut-être il n'y a pas tellement longtemps, mais les soldes, c'est pour maintenant ! Big Ben, distributeur extrêmement actif, règne en maître sur la rubrique de ce mois-ci, avec une qualité globale agréable et des prix très attractifs. Le mois prochain, encore quelques accessoires Dreamcast et l'article sur Bleem que nous n'avons pu inclure par manque de place !

Big Ben brade !



Manette Tilt Force

La voilà venue, la manette magique. Combien de fois avez-vous surpris grand-maman jouant à GT2 en se penchant dans les virages, la manette à la verticale ? Combien de fois votre yorkshire a-t-il fait de même, pour tenter de voir un peu mieux les décors sombres et pixellisés de Tomb Raider 3 ? Pour tous ceux qui vivent le jeu tellement à fond qu'ils bondissent, se penchent et ainsi de suite, devant leur écran, la Tilt Force leur permettra, enfin, de gâcher un peu moins d'énergie. En effet, cette manette utilise un système de détection des mouvements, qui lui permet, en sus de la vieille méthode croix/stick, de fonctionner tout simplement en la penchant dans la direction souhaitée ! Le concept avait été inauguré sur PC par Microsoft et avait alors fait ses preuves. Au niveau précision, il faut bien avouer que cela fonctionne fort bien (nous l'avons testée sur Soul Reaver, mais aussi sur Colin McRae Rally). Au début, il est, bien entendu, très difficile de doser correctement l'ampleur des mouvements. Et les acharnés qui jouent leur vie risquent d'avoir du mal à contrôler l'exagération de leurs mouvements sur un jeu de caisses, par exemple, quand arrivant à 180 km/h sur un virage à 90°, leur cerveau tirera le signal d'alarme... Néanmoins, c'est une bonne manette qui fonctionne également, évidemment, de manière traditionnelle (il faut avouer que, sur Soul Reaver, ce n'est pas très pratique autrement) et le tout à un prix particulièrement attractif !



Machine : PlayStation
Distributeur : Big Ben
Prix : 199 F

Manette Mad CatZ



Voilà une manette idéale pour remplacer les versions officielles. Personnellement, l'ergonomie de ces dernières me paraît perfectible, ce qui, de l'avis général de la rédaction et de nombreux autres testeurs, est également valable pour la solidité des boutons de la tranche. En effet, Dieu sait que nous ne sommes pas des violents, oh non ! (sauf Trazom) et pourtant, de toutes les manettes Dreamcast officielles que nous avons déjà mises à l'épreuve, une seule s'en est sortie avec les triggers indemnes. Ce modèle de la gamme Mad CatZ tient le standard de qualité de ce constructeur reconnu, offre un design compatible avec celui de la console (à la différence des galettes colorées du mois dernier) et se comporte également des grips caoutchouc pour une meilleure prise en main. Seule la croix directionnelle manque un peu de précision, mais ce n'est pas très grave. Un bon achat donc, peut-être un peu cher mais, que voulez-vous, c'est de la marque, comme on dit…

Machine : Dreamcast
Distributeur : Big Ben
Prix : 179 F

Pack Game Boy

dans le même ordre d'idées (décidément, Big Ben aime Nintendo), la Game Boy est à l'honneur avec ce pack d'accessoires à bas prix. Au menu : une sacoche de rangement, une loupe, un adaptateur secteur, et surtout un câble link compatible toutes versions. Que dire de plus ? Je sais : vous pouvez même choisir la couleur qui vous ira le mieux au teint, bleu, violet, rouge ou jaune. Si j'étais vous, je choisirais plutôt en fonction de la couleur de votre Game Boy, plutôt que de celle de votre teint. Mais c'que j'en dis…



Machine : Game Boy
Distributeur : Big Ben
Prix : environ 129 F

Bundle N64

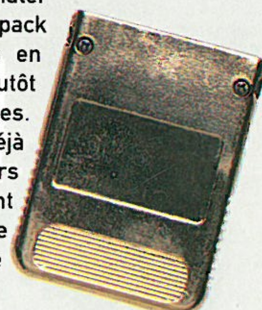


toujours à titre informatif : Big Ben ressort un pack comprenant la manette Mad CatZ N64, un rumble pack qui fait de la lumière (c'est cool), ainsi qu'un memory pack. La manette, assez ancienne et déjà testée dans cette ô combien extraordinaire rubrique, nous avait pas mal plu. Quant au reste, il s'agit de produit plus ou moins standards. Pour finir, le prix de l'ensemble parle de lui-même !

Machine : Nintendo 64
Distributeur : Big Ben
Prix : 149 F

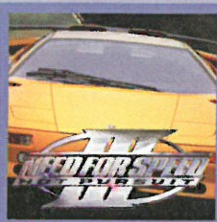
Memory Card métalliques

juste pour vous signaler leur existence : un pack de 3 memory cards en finition métallique, plutôt jolies et pas très chères. En plus, pour ce prix déjà attrayant, des boîtiers cristal adaptés sont fournis et peuvent même s'empiler ! Encore une heureuse initiative.



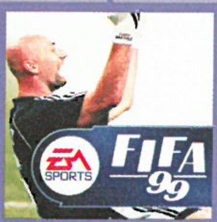
Machine : PlayStation
Distributeur : Big Ben
Prix : 99 F

VEZ TOUT COMPRIS



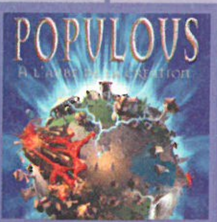
NEED FOR SPEED III
Le concept de Need for Speed ? Conduire des bolides de rêve à toute vitesse sur des paisibles routes de tourisme. Avec ses 8 circuits, ses 11 véhicules et ses différents modes de jeux (dont le "hot poursuit" qui vous met aux commandes d'une voiture de police lancée aux trousses de chauffards), Need for Speed III ravit l'œil grâce à son graphisme enchanteur.





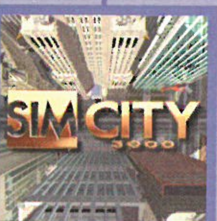
FIFA 99
Best-seller incontestable des simulations de football, la série des FIFA a acquis au fil des ans une patine mythique. Cette édition 99 brille par ses animations réalistes et sa maniabilité remarquable. Amortis, feintes, tacles, 360°, toutes les figures sont à la portée du joueur. Avec, comme toujours, toutes les équipes de la FIFA et les "vrais" joueurs, licence officielle oblige.





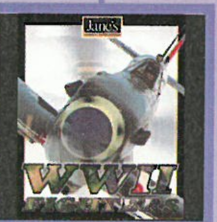
POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION
Inventés par Populous premier du nom, les "God games" proposent au joueur de prendre la place d'un Dieu et d'interagir sur un monde entier. En guerre contre un autre Dieu, le joueur doit créer et développer une population de fidèles.
Au registre des nouveautés de cette troisième édition de Populous III, un superbe graphisme 3D, un rythme effréné et des possibilités de jeu en réseau.





SIM CITY 3000
Sim City compte parmi ces rares jeux qui ont inventé un genre. Cette nouvelle édition 3000, la dernière en date, reprend le principe immuable : vous permettre de bâtir et de faire évoluer de la manière la plus harmonieuse possible la cité de vos rêves. Riche de 350 bâtiments, Sim City 3000 s'avère incroyablement complet.





WORLD WAR II FIGHTERS
Signé par Jane's, développeur bien connu des amateurs de simulation, WW II Fighters vous propose de prendre les commandes d'appareils de la Seconde Guerre mondiale. Visualisation ultra-réaliste du cockpit, intelligence artificielle des ennemis et réalisme du comportement des différents avions sont les grands atouts de ce jeu. Un musée virtuel ravira les passionnés de P-51, Thunderbold et autres Messerschmitt.



7990 FTTC

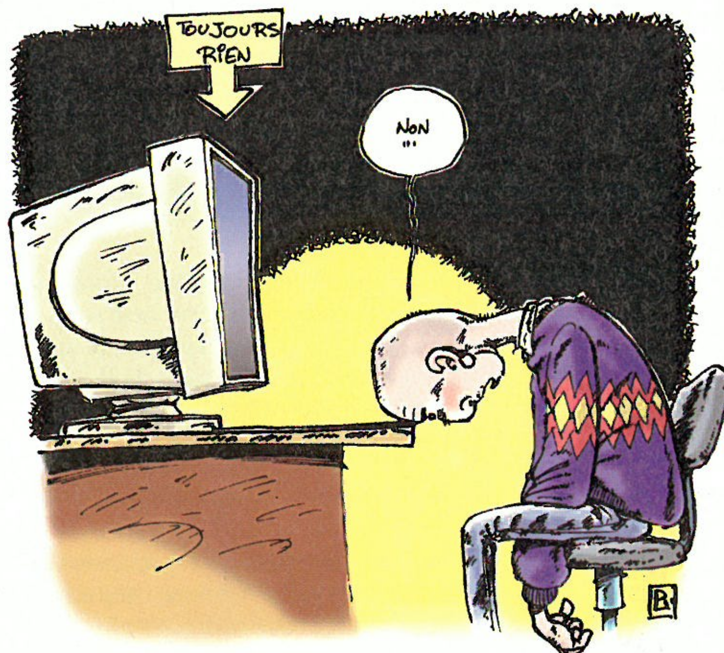
Prix emporté valable jusqu'au 31.12.99 dans tous les magasins hors Dom Tom
*Hors coût de communications locales

CONFORAMA

Liste des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 36 15 CONFO (1,29 F la min.)
Serveur vocal : 08 36 68 05 15 (2,23 F la min.)

Joypad mode d'emploi

La fin d'année 1999 fut éprouvante. Pour tout le monde. Voici, en quelques lignes, de quoi vous en rendre compte.



VENDREDI 19 NOVEMBRE

>>>>> 11:22

Chris reçoit son moniteur 22". Il s'empresse d'appeller Elwood qui, lui, devait le recevoir quelques heures plus tard. « Tu vas voir, c'est l'hallu. pour le soulever ! » S'ensuivent, toute la journée, des coups de fil pour échanger leurs impressions avec RaHaN et Caféine qui attendent le leur.

>>>>> 18:36

Chris et Caféine partent voir Fight Club au ciné. Elwood appelle sur le portable de ce dernier car son moniteur n'a pas été livré ! Les autres compatissent mais passent tout de même une excellente soirée...

SAMEDI 20 NOVEMBRE

>>>>> 2:53

Chris demande à Gollum, s'il a vu l'émission Hors-Stade, sur la 6, où il était question d'Anna Kournikova. Gollum répond que oui, bien sûr. Chris : « T'as pas vu que tout le monde la trouve bonasse ? Même Noah l'a dit : « c'est une jolie poupée et elle le sait. Une peste, quoi. » Réponse de Gollum : « MAIS OUI, JE SAIS TOUT CA...... !!! » Chris jubile : « Enfin, une lueur de lucidité. Allez, hop, mode d'emploi...»

LUNDI 22 NOVEMBRE

>>>>> 13:24

Greg se pointe à l'improviste dans le bureau de Traz pour lui demander un truc. Il le surprend en train d'écrire un mail pour commander un moniteur 22 pouces. « Non, toi aussi ?! Mais t'as même pas de PC ! » Réponse de Traz : « m'en fout, je l'aurai dans un mois, et imagine qu'à ce moment-là, y a pu de moniteurs !!! »

MERCRDI 24 NOVEMBRE

>>>>> 14:32

Jean et Chris racontent qu'ils sont allés voir Fight Club avec Caféine. La discussion porte sur le physique très avantageux de Brad Pitt. Jean : « Ouais, le raccord entre sa tête et mon corps n'est pas mauvais du tout ! »

VENDREDI 26 NOVEMBRE

>>>>> 17:45

Elwood à Greg et Jean : « Pfff, je suis dégouté, ils m'ont changé mon moniteur et il ne marche toujours pas ! »

LUNDI 29 NOVEMBRE

>>>>> 13:45

Jean ramène un bob de son voyage de présentation, à Tignes, du jeu Tignes MTV Snowboarding d'Ubi Soft. Toute la journée, Elwood et Chris tenteront de l'envoyer d'un seul coup sur le porte manteau, à la James Bond.

>>>>> 17:12

Chris bouquine L'Echo Des Savanes : « Séduire un top-model... Pfff, y a vraiment des articles, c'est n'importe quoi. Bon, je vais lire quand même, hein, on sait jamais... »

>>>>> 19:09

Trazom demande à Greg si, effectivement, il y avait des dinosaures à l'ère jurassique. Kendy, qui n'a rien compris, s'en mèle : « Ouais, mais si, y a deux " r " à jurassique ! »

MERCREDI 1ER DÉCEMBRE

>>>>> 12:46

T.S.R. se dirige vers Trazom et Jean et leur annonce : « L'attachée de presse de Sega vous offre des places pour aller voir le match OM-Marseille ! »

>>>>> 14:43

Greg s'est blessé au sport et a un déchirement musculaire au niveau des côtes. Le voilà donc obligé de porter un bandage ainsi que des T-shirts très serrés. Jah, maquettiste, lui lance : « Non, non, Greg, les soutifs, ça ne se met pas comme ça ! »

>>>>> 16:30

Dans la salle de test, on commence à se demander ce qu'on pourrait bien faire ce soir. Chris propose un resto, Kendy embraye sur le 13e pour un chinois. RaHaN propose le Sinostar au Kremlin-Bicêtre. Traz a ramené la Nec PcEngine et Final Match Tennis, tous les éléments sont là.

>>>>> 21:00

La petite équipe composée de Traz, Kendy, Chris, Elwood, Jean, RaHaN, Angel (minitel) et Arnaud (Joystick) se la joue taxi vers le resto. Kendy commence à se demander pour quelle raison il a écouté RaHaN, persuadé que le resto ne vaut rien. Elwood, toujours en scoot, lance, l'air assuré : « Bon, j'arriverai sans doute avant vous, je réserve donc une table pour 8. »

>>>>> 21:42

A table depuis 20 minutes, tout le monde a plus ou moins commandé. Arrivée d'Elwood, qui n'insistera pas sur son avance...

>>>>> 23:45

Fin du repas. Jean et Kendy décident d'aller au Virgin, pour guetter la sortie de l'add-on de Hidden & Dangerous sur PC. Les autres mettent le cap chez Elwood, pour la soirée Final Match Tennis. RaHaN se fait humilier, puis abandonne, après deux matchs, pour aller jouer à Quake 3.

JEUDI 2 DÉCEMBRE

>>>>> 13:25

Pokémon Silver et Gold arrivent du Japon, accompagnés du Pocket Pikachu Color. Greg est aux anges. Le calvaire des autres membres de la rédac commence : « Regarde, regarde, c'est le nouveau Pokémon ! »

>>>>> 15:03

Greg trouve un allié de poids : Julo du 3615 Joypad. Il lui file la version Gold pour que chacun puisse jouer de son côté et s'échanger ensuite des monstres.

>>>>> 16:40

Le téléphone portable de Kendy sonne. Il répond. A côté de lui, Traz fait d'une petite voix : « Allo, golmon ? » Kendy énervé demande à Traz : « C'est toi qui m'appelles ? » Traz : « Ben, non ! » Kendy : « Ah merde, j'ai raccroché pensant que c'était toi ! »

>>>>> 21:30

Greg poursuit des mecs de Joystick dans le couloir pour leur montrer Pocket Pikachu Color. Ils tentent de fuir sans succès.

SAMEDI 4 DÉCEMBRE

>>>>> 20:12

Jean et Patrick (photographe) sont de nouveau à Tignes, pour couvrir un évènement Sony : un championnat de BMX. Un biker, qui avait tenté un backflip avec rotation de guidon, a raté son coup et le vélo a atterri sur la tête d'un pauvre photographe à côté de Patrick. Quand Jean nous le racontera, il aura ces mots : « Le mec n'a pas perdu connaissance mais, putain, c'est dingue, il saignait comme un cochon, ça pissait grave ! »

LUNDI 6 DÉCEMBRE

>>>>> 15:12

Jean à Greg : « T'as fait quoi, ce week-end ? « Ben, j'ai joué à Pokémon Silver... » « Ah, et sinon ? » « Ben, j'ai dormi. Et j'ai un peu joué à Pokémon dans la nuit pour attraper des monstres qui n'apparaissent pas la journée. T'imagines, en trois jours, je suis déjà à 22 heures de jeu et 118 monstres ! » Jean est consterné.

MARDI 7 DÉCEMBRE

>>>>> 15:54

Jean et Traz sont sur Formula One Grand Prix. Traz prend une photo, ce qui ne « freeze » pas le jeu, comme à l'accoutumée. Traz s'en étonne et s'entend répondre par Jean et sa grande maîtrise de la langue française : « Ouais, non, en fait, j'ai fait un nouveau branchage ! » Fishbone, (Joystick) qui était là à mater le jeu, n'en croit pas ses oreilles...

NFRARED





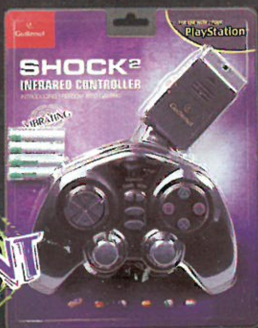


La liberté de mouvement à 200% !

Pourquoi jouer enchaîné alors que la manette sans fil SHOCK² INFRARED CONTROLLER délivre le joueur de toute attache ?

- Totale liberté de mouvement : technologie infrarouge, sans fil. Récepteur et signal différent pour chaque utilisateur : aucune interférence en mode 2 joueurs.
- Compatible avec tous les jeux PlayStation™, quel que soit le mode : Digital, Analog, Dual Shock™ ou Negcon™.
- Réalisme à couper le souffle : vibrations jusqu'au bout des doigts !

Poignées profilées, texture Kevlar™...
Avec SHOCK² INFRARED CONTROLLER éclatez-vous pendant des heures, en toute liberté !



www.guillemot.com

Guillemot, une gamme d'accessoires plébiscitée par les hard gamers !

Guillemot

Guillemot France S.A. – BP 2 – 56204 La Gacilly CEDEX Tel. 0 825 857 810 – Fax 02 99 08 94 17